
Por sólo
450 ptas.
2'70€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 17
8 424094 800032
00017
Portugal 547 $ Cont.
Play manía
Comparativa
Todos los juegos de puntería a examen
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Novedad
JUNGLA DE CRISTAL 2: Un regreso de cine
Guías completas
FEAR EFFECT
ISS PRO EVOLUTION
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
GUÍA COMPLETA
Syphon Filter 2: Descubre las mejores estrategias para ganar
ACCIÓN POR LOS CUATRO COSTADOS
Y Además: ALUNDRA 2, JACKIE CHAN, TOMBI! 2, NEED FOR SPEED V, ALL STAR TENNIS 2000...

DEVON SAWA

ALI LARTER



NO HAY ACCIDENTES. NO HAY COINCIDENCIAS. NO HAY SALIDA.

NO PUEDES ENGAÑAR A LA MUERTE

DESTINO FINAL

NOS VEREMOS PRONTO

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCIÓN ZIDE/PERRY "FINAL DESTINATION" DEVON SAWA ALI LARTER KERR SMITH Y TONY TODD CASTING JOHN PAPSIDERA, C.S.A MÚSICA DE SHIRLEY WALKER MONTAJE JAMES COBLENTZ DISEÑO DE PRODUCCIÓN JOHN WILLETT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT McLACHLAN, C.S.C CO-PRODUCTOR ART SCHAEFER PRODUCTORES EJECUTIVOS BRIAN WITTEN RICHARD BRENER PRODUCIDA POR WARREN ZIDE CRAIG PERRY PRODUCIDA POR GLEN MORGAN HISTORIA DE JEFFREY REDDICK GUIÓN DE GLEN MORGAN & JAMES WONG Y JEFFREY REDDICK DIRIGIDA POR JAMES WONG

NEW LINE CINEMA

AURUM

www.deathiscoming.com

PENDIENTE CALIFICACIÓN POR EDADES

EN LOS MEJORES CINES

SUMARIO

Número 17 - Junio 2000

EDITORIAL

Aunque tradicionalmente los veranos siempre han sido una época bastante fría en lo que a lanzamientos se refiere, este año parece ser que las cosas van a ser muy distintas. Ya ha sido un invierno atípico, con una cantidad de novedades nada frecuente, y la primavera se ha guardado algunos bombazos de excepción, pero es que este verano puede ser de los de órdago.

Para empezar, el tema PlayStation 2 no nos va a dejar descansar. El anuncio de nuevos títulos, de nuevos grupos de desarrollo, de nuevas posibilidades de la consola y sus periféricos nos va a tener en jaque hasta más allá del lanzamiento de la máquina. Por medio, entre los días 11 y 13 de mayo, está el E3 que se presenta como la feria del videojuego más importante de los últimos años y tras la que, seguramente, nos aguardan algunas sorpresas extra.

Después debería llegar la calma. Tradicionalmente los meses de julio y agosto no han sido buena época para lanzar nuevos títulos al mercado y las compañías se reservaban sus buques insignia para el regreso de las vacaciones estivales. Pues este año no va a ser así. Desde *Vanishing Point* a *A sangre fría*, pasando por *Destruction Derby Raw* o *Nightmare Creatures 2*, el mercado se va a llenar de juegos casi imprescindibles en sus géneros. No van a faltar los RPG, los deportivos, las aventuras o la acción y es que todo parece indicar que la existencia de PlayStation 2, lejos de desmotivar a los equipos que ahora trabajan en la actual consola, ha supuesto un revulsivo impensable para el mercado de PlayStation. Os podemos asegurar que estamos sorprendidos, que es la primera vez que, siendo tan inminente el lanzamiento de una consola superior, la máquina anterior cuenta con semejante cantidad y calidad de lanzamientos y, menos aún, en meses tan poco propicios. ¿Qué puede significar todo esto? Pues que cosas muy gordas tendrían que pasar para que PlayStation perdiera a medio plazo su indiscutible predominio en el mercado actual de los videojuegos.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz.

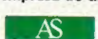
EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I.G. PRINTONE S.A. TEL.: 91 808 50 15
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



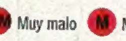
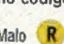
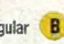
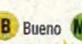
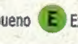


¿CÓMO PUNTUAMOS?

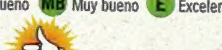
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo  significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

Vanishing Point
Cada día más cerca

Julio parece ser el mes elegido por Acclaim para poner a la venta uno de los títulos más ambiciosos y prometedores del año. Hablamos de Vanishing Point, un original simulador de velocidad que puede elevar la capacidad técnica de PlayStation a cotas pocas veces vistas hasta la fecha. No le perdáis de vista.

Como ya os comentamos hace unos meses, este juegs de Clockwork Games podría convertirse en la más dura competencia para *GT2*, y es que, además de ser un soberbio arcade de velocidad, tan imaginativo como técnicamente avanzando, cuenta entre su amplísimo repertorio de coches con más de 30 modelos de prestigiosas marcas, así como un buen puñado de coches ajenos a la carrera. Es precisamente esta amplia cifra de vehículos la que ha retrasado la salida del juego debido a la gran cantidad de licencias que se ultiman.

En cualquier caso, seguro que la espera merece la pena, ya que *Vanishing Point* se desmarcará de sus rivales por muchas razones. Para empezar, las carreras se desarrollarán en su mayoría sobre circuitos urbanos repletos de tráfico que complicará enormemente las cosas. Además, la IA de los rivales ha sido desarrollada con un concepto dinámico que permitirá que los coches controlados por la consola conozcan la posición de los demás vehículos pudiendo adaptar su actuación a las condiciones de la carrera. Así, por ejemplo, esquivarán los accidentes buscando rutas alternativas, lo que dotará a la competición de un aire mucho más realista. Por si esto fuera poco, el engine del juego ha sido desarrollado junto a ingenieros procedentes del sector automovilístico que han ayudado a que el comportamiento de los distintos coches sea lo más realista posible. Cada modelo incorpora más de 100 variables para determinar su dinámica, cuando la media de este tipo de variables físicas no suele superar las 10. El resultado será un actuación mucho más realista de los vehículos. Pero no os equivoquéis, la complejidad de la simulación se va a ver facilitada por un control sencillo que nos permitirá realizar espectaculares maniobras con un poco de práctica.









La impresionate construcción de pistas y vehículos será uno de sus grandes atractivos.

Para terminar os diremos que el apartado gráfico del juego será de lo mejorcito que hayamos visto: podéis olvidaros de los popping, clipping, fogging o cualquier otro lamentable "ing" que podáis conocer. Sumadle cuatro modos de juego para un jugador, 5 multijugador (dos a 8 participantes) y alguna sorpresa más y nos os quedará más remedio que reconocer que *Vanishing Point* puede ser una de las revelaciones del verano.

Acrobacias al volante

El divertido Stunt Mode nos permitirá probar nuestra habilidad al volante realizando series de acrobacias propias de auténticos especialistas. Deberemos cumplir distintos objetivos que irán desde saltos a pruebas de equilibrio a dos ruedas.





El juego nos ofrecerá más de 30 coches seleccionables entre los que se encuentran distintos modelos de marcas tan prestigiosas como Ford, BMW, Lotus, Volkswagen, Lotus, Jaguar o Mercury.

Habrá últimos modelos de deportivos, coches clásicos, vehículos familiares y hasta camiones. Como veis, una amplísima oferta que no dejará indiferentes a los amantes de la velocidad.

¡Ya tenemos campeón español!
TRACK & FIELD 2

Como recordaréis, Konami organizó un concurso con la ayuda de PlayManía y HobbyConsolas, con su juego *International Track & Field 2*, el cual, por fin, tiene ganador desde el pasado 25 de abril. La prueba final, ser el más rápido en los 100 metros lisos, tuvo lugar en nuestra redacción, y en ella compitieron cuatro lectores (dos de cada revista). Sólo por participar se llevaron un abultado lote de premios, y el ganador, además, pasó a la ronda final del concurso, en la que representará a España contra los vencedores de otros países. Dicha ronda se celebrará en Zurich el próximo 2 de Junio, y si vence, ganará un viaje de ida y vuelta para dos personas a Sidney el próximo mes de septiembre (con estancia de hotel incluida), donde presenciará la la final de los 100 metros libres masculinos de las Olimpiadas. A continuación os ofrecemos una lista con los nombres de los participantes y los premios: Luis Rubén San José Serrano, Francisco Benítez Romo y Javier Antón de Arespacochaga: 1 ejemplar del juego, una camiseta, una bolsa de deportes y una bebida energética.
Ganador del concurso:
Aitor Montoya Velasco: exactamente lo mismo y el valioso pase a la ronda final.



Aitor (de amarillo) fue el ganador de la competición. Esperemos que sea igual de rápido durante la final internacional...

Ganadores de los pasatiempos de abril

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Resident Evil 3* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de abril. Enhorabuena a todos.

José J. López Cabezuelo .... Albacete
Toni Ramírez Gutiérrez .... Barcelona
Aitor Valles Plaza .... Barcelona
Elías Cantero Revuelta .... Cádiz
Iván Molina Ruano .... Castellón
Ramón Miró Mata .... Castellón
Juan A. Escobar Garrido .... Huelva
Erik Pereira Otero .... León
Jordi Florensa Treserra .... Lleida
Jonathan Calvo Quirós .... Madrid
José Mª López Clemente .... Madrid
José A. Melgar Montero .... Madrid
Francisco Zambrana Cordero .... Sevilla
Antonio J. Fuentes Zorrero .... Sevilla
Daniel Osorio Garrido .... Tarragona

Virgin Interactive: Aventuras para los cinéfilos

Coincidiendo con el lanzamiento de *Drácula* y con vistas a aumentar la difusión de los videojuegos, Virgin se prepara para lanzar una osada campaña: Superproducciones en PlayStation. Esta original iniciativa consistirá en el lanzamiento y distribución en videoclubs (para venta y alquiler) de seis de sus aventuras más famosas; el antes mencionado *Drácula*, *Amerzone*, *Atlantis*, *China*, *Egypt* y *Versalles*.
El objetivo de Superproducciones en PlayStation es captar a un público maduro aficionado al cine, que pueda dar el salto a la consola gracias a la gran similitud entre películas y aventuras gráficas.
En esta campaña Virgin contará con el apoyo de los distribuidores de vídeo más importantes de España, por lo que llegará prácticamente todos los videoclubs.



La lucha contra la piratería continúa en los juzgados

Al gran trabajo de las fuerzas del orden por acabar con la piratería hay que unir la actuación de los juzgados que empiezan a dar sus primeras sentencias. Así el Juzgado de lo Penal nº 1 de Sevilla ha condenado a Joaquín Melero, José Manuel Heredia y José Antonio Segura a la pena de 6 meses de multa por comercializar videojuegos fraudulentos en el mercadillo de Su Eminencia de Sevilla. Por su parte, el Juzgado de lo Penal nº 12 de Valencia ha dictado resolución por igual delito contra Carlos Javier Larrode Gómez, imponiéndole 10 meses de multa y a pagar una indemnización que puede alcanzar varios millones de pesetas. Estas condenas ponen la guinda al intenso mes de actuaciones policiales antipiratería, donde se ha llegando a incautar material fraudulento con un valor superior a los 2 millones de pesetas. Así la Guardia Civil de Huelva intervino el vehículo y el domicilio particular de un individuo que se dedicaba a la reproducción y distribución de material ilegítimo, requisando, entre otro material, 247 videojuegos piratas. Casi al mismo tiempo, la Guardia Civil de Palencia encontraba en un domicilio de esa capital 495 juegos falsos. Mientras, en Alcalá de Henares, la Policía Nacional registró el establecimiento "Ciclón, diseño gráfico", interviniendo 306 CD-ROM grabados con juegos para Playstation.

Próximo especial
Guías PlayManía

Como muchos sabréis, cada cierto tiempo PlayManía publica un especial de guías con las soluciones de los mejores juegos del momento. Pues bien, estamos preparando un nuevo especial que estará en los quioscos a primeros de junio y que contará con guías del calibre de *Syphon Filter 2*, *Resident Evil 3*, *FIFA 2000*, *Spyro 2* y *Gran Turismo 2* entre otras.

Duke Nukem
Vuelve el héroe más duro

Infogrames nos obsequiará en el mes de septiembre con *Duke Nukem: Planet of The Babes*, la nueva aventura del héroe más macarra de PlayStation. Estará ambientado en un planeta únicamente habitado por mujeres, siendo nuestra tarea liberarlas de unos malvados alienígenas que planean capturarlas. El juego contará con un total de 24 niveles 3D repletos de espeluznantes criaturas. Para acabar con ellas contaremos con un nuevo y demoledor armamento y con objetos tan útiles como unas gafas infrarrojas. Todo ello vendrá acompañado de un nuevo sistema de salud (que dependerá de lo bien o mal que hagamos las cosas), y de un mejorado sistema de control. Y como guinda, unos excelentes gráficos que lo convertirán en uno de los mejores arcades de PlayStation.





En su nueva aventura, Duke Nukem contará con un montón de armas y movimientos nuevos con los que acabar con sus despiadados enemigos.

Acclaim se apunta al deporte

Durante el mes de septiembre, Acclaim nos obsequiará con *HBO Boxing* y *Dave Mirra Freestyle BMX*, dos simuladores deportivos. El primero será un título que nos permitirá participar en seis campeonatos de boxeo distintos y enfrentarnos a varios de los mejores luchadores del momento. Además incluirá un impresionante modo gimnasio en el que podremos entrenar y repasar nuestras tácticas. Por su parte, *Dave Mirra Freestyle BMX* será un simulador de BMX protagonizado por este campeón. En él podremos ponernos a los mandos de una bicicleta y realizar todo tipo de acrobacias y piruetas, lo que a priori promete hacerlo muy divertido.



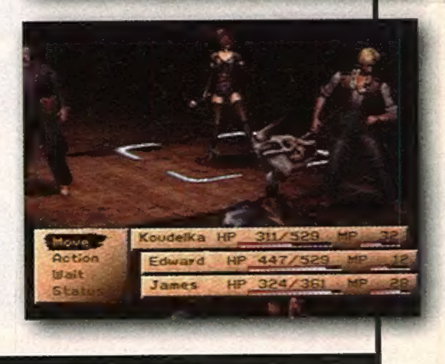
Koudelka: Un RPG terrorífico

Infogrames va a estrenarse en el campo de los juegos de rol con un título realmente prometedor, *Koudelka*, que estará a medio camino entre *Resident Evil* y *Vandal Hearts*. Del primero tomará la ambientación tétrica y los enemigos monstruosos, y del segundo el sistema de combate de tablero, en el que cada personaje se mueve una distancia prefijada y tiene un alcance determinado con cada arma.

Koudelka estará ambientado en la Inglaterra del siglo XIX, y nos permitirá controlar a tres personajes distintos: una joven y bella psíquica, un buscador de tesoros y un monje. La acción transcurrirá en un misterioso monasterio abandonado, en donde tendremos que expulsar a una maligna entidad. Para ello contaremos con un amplio arsenal y un vasto repertorio de objetos mágicos y hechizos.

De momento el juego no tiene fecha de salida confirmada, pero es de suponer que aparecerá para finales de año.





Calendario de lanzamientos

Alundra 2	9 de Junio
Barça Manager	26 de Mayo
Barbie Supersport	19 de Abril
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	12 de Abril
Ghoul Panic	12 de Abril
Jackie Chan Stunt Master	12 de Mayo
Jungla de Cristal 2	6 de Abril
Premier Manager 2000	7 de Abril
Radikal Bikers	6 de Mayo
Rescue Shot	10 de Mayo
Resident Evil Survivor	5 de Abril
Sarge´s Heroes	7 de Abril
Street Fighter Ex2	26 de Mayo
Street Skater 2	26 de Abril
Test Drive 6	15 de Mayo
Tiger Woods PGA Tour 2000	24 de Marzo
The Dukes of Hazzard	12 de Mayo
Tombi 2	19 de Mayo
UEFA Champions League 2000	29 de Abril
World Championship Snooker	12 de Mayo
WWF Smackdown	25 de Abril

Los más vendidos (del 15 de abril al 5 de mayo)

1	SYPHON FILTER 2
2	MANAGER DE LIGA
3	RESIDENT EVIL 3
4	MEDIEVIL 2
5	GRAN TURISMO 2
6	F-1 2000
7	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)
8	TEKKEN 3 (PLATINUM)
9	RESIDENT EVIL SURVIVOR
10	FEAR EFFECT

*Lista facilitada por

Los más alquilados (del 15 de abril al 5 de mayo)



*Lista facilitada por



STEERING WHEEL
McLaren
Para PlayStation
Triunfar en F1?
Alucinantes trompos sin freno de mano?
De 0 a 100 en 4 seg. sin cambio de marchas?
Sin sentir la máquina?
Licencia exclusiva McLaren
Cambio de marchas y freno de mano por separado
Vibración Double Tremor en volante y pedales
Distribuidor exclusivo en España: Acclaim Entertainment España Tel. 91 799 41 00 / Fax. 91 799 41 20
SKREAM
Acclaim
The McLaren name and logo are trademarks of McLaren International Limited. SKREAM ™ is a licensed trademark. Distributed by ED Games Ltd. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc "O" & ™ 1999 Acclaim Entertainment. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. Sony Playstation and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. All rights reserved.

FINAL FANTASY IX, cada día más cerca en JAPÓN

El próximo 19 de julio, los japoneses podrán adquirir la nueva obra maestra de Square, que está llamada a ser la última entrega de la saga *Final Fantasy* en PlayStation. Pese al poco tiempo que queda, Square sigue sin soltar prenda sobre su argumento, y sólo ha afirmado que se ambientará en un fantástico mundo compuesto por islas flotantes, aunque sí ha hecho públicos algunos detalles del sistema de juego. *Final Fantasy IX* presentará un total de 8 personajes controlables. El protagonista de *FFIX* será Zidane Tribal, un ladronzuelo de 16 años que vive el momento y que siente debilidad por las chicas. En su aventura conocerá a VIVI Ornitier, un mago negro de 9 años , Adelbert Steiner, un caballero de la familia real, Garnet Til Alexandros, la heredera de la familia real o Salamander Coral, un hombre que sólo cree en su fuerza bruta.

De cara a los combates, Square va a regresar a los gloriosos tiempos de Super Nintendo, y por lo tanto, nuestro equipo estará formado por 4 personajes. Los puntos de magia volverán a hacer acto de presencia, y las animaciones de las Invocaciones se verán recortadas debido a las quejas de los usuarios. *FFIX* estará compuesto por 4 CD´s, y se estima que su duración superará las 40 horas. Nosotros, a esperar.







Final Fantasy IX contendrá numerosas secuencias de vídeo, que prometen elevar aún más el listón fijado por Square en *FFVIII*.

DRIVER 2: Listo para navidades

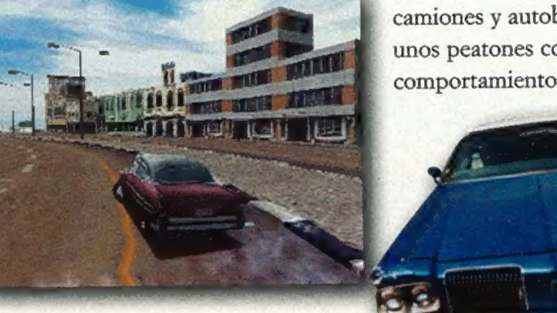


Las nuevas ciudades de *Driver 2* prometen ser aún más realistas que las de su antecesor.

Infogrames acaba de comunicarnos que la secuela de *Driver*, uno de los títulos más originales del pasado año, estará listo para noviembre. En la secuela, Tanner deberá enfrentarse a dos nuevas bandas mafiosas que pretenden acabar con su vida. Para salir airoso, Tanner contará con el apoyo de Tobías Jones, su nuevo confidente, que le informará sobre los movimientos de Álvaro Vásquez y Solomon Caine, los máximos dirigentes de la mafia brasileña y americana.

Entre otras muchas cualidades, *Driver 2* presentará 4 nuevas ciudades (Chicago, Las Vegas, Havana y Río de Janeiro), nuevos tipos de misiones que nos obligarán a abandonar el coche para colocar explosivos o abrir puertas y un modo multijugador. Además presentará nuevos vehículos, como camiones y autobuses, y unos peatones con un comportamiento más real.





Breves & Fugaces

- Empezamos con los juegos más vendidos en Japón. PS2 lidera las listas de ventas, pero en PlayStation es *Megaman Legends 2* quien se lleva el gato al agua, seguido muy de cerca por *BeatMania 5th Mix*.
- Según un acuerdo firmado entre Square y Crave, esta última distribuirá en Europa los juegos de la compañía japonesa. No todos llegarán en castellano, pero ya es casi seguro que disfrutaremos de *Vagrant Story* en junio, *Front Mission 3* en julio, *Parasite Eve 2* en agosto y *Final Fantasy IX* antes de que acabe el año.
- Sony podría mostrar en la feria E3 un modelo portátil de PlayStation. Lo más curioso es que todas las rumores al respecto coinciden en que esta portátil presentará una pantalla de cristal líquido con unas dimensiones cercanas a las cuatro pulgadas, e incluso, dos puertos para conectar los mandos. ¿Verdadero o falso? Pronto lo sabremos.
- Eidos ha anunciado que está desarrollando *Fear Effect: Retro Helix*, la precuela de su aclamado juego de acción. Estará listo para la primavera del 2001, y tomará como base argumental los hechos por los que se conocieron Hanna, Glas y Dekke.
- El Puño de la Estrella del Norte, uno de los mangas más famosos de cuantos se han publicado en este país, tendrá su propia adaptación para PlayStation. Lo está desarrollando Bandai, y estará en las tiendas japonesas en verano.
- Una curiosidad. El último proyecto de Namco no es ni un juego para PlayStation ni una nueva entrega de algunas de sus sagas para PS2. Se trata, ni más ni menos, que de la creación de una planta de reciclaje para tratar productos contaminantes.

Nintendo Acción

Regala un póster gigante de Pokémon

La revista oficial de Nintendo te ha preparado un regalo irresistible: un póster doble gigante con toda la información de los 150 Pokémon por una cara, y con la imagen de *Pokémon Stadium* por la otra. Y para que te empapes aún más con los Pokémon, una superpreview con todos los secretos de la nueva versión del juego, *Pokémon Amarillo Edición Especial Pikachu*, que está a punto de salir. El segundo plato fuerte de este mes es la preview especial de *Perfect Dark*, sin duda el juego más impresionante de la historia de Nintendo 64, que Nintendo Acción te muestra con pelos y señales. Y si te interesan los trucos, segunda tanda de los últimos trucos disponibles para *GoldenEye*. Casi nada.

HOBBYCONSOLAS



POKÉMON

El número de junio de la revista de consolas más leída de España analiza a fondo para vosotros el fenómeno Pokémon que está arrasando en todo el mundo. ¡Conoce el secreto de su éxito y los nuevos juegos que se avecinan! Además, no debéis perderos el reportaje recién salido del horno que os han preparado con lo más llamativo de la nueva edición del E3 que se acaba de celebrar. También os desvelan las claves de *Perfect Dark*, el juego más deseado por los usuarios de N64, y analizan y puntúan juegos de la talla de *Colin Mc Rae 2*, *Jedi Power Battles*, *Chu Chu Rocket!* (el primer juego online para Dreamcast), *Ecco the Dolphin* y *Metal Gear* para Game Boy, junto al resto de novedades más interesantes del mercado. Como remate, la guía completa de *Fear Effect*, el nuevo éxito de Eidos ¡Y todo por sólo 450 pesetas!



En este número, Computer Hoy realiza un test de funcionalidad al nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 2000, sus pros y contras, incompatibilidades...
Además, también analiza las siete tarjetas de TV del mercado, por si quieres ver tus programas de televisión en el ordenador.
En la última entrega del curso de Word 2000 te cuentan cómo utilizar este procesador de textos para crear tus primeras páginas web.
También seleccionan las mejores páginas de web con actividades de ocio, cuenta con un curso de programación en HTML y te enseña a usar Winzip como un profesional.





Este mes en PCmanía encontrarás un completo y extenso análisis del nuevo sistema operativo de Microsoft: Windows 98 Millenium. Un sistema llamado a corregir los problemas de las dos versiones anteriores y mejorar las posibilidades multimedia y de Internet.
PCmanía te cuenta todo lo que debes saber sobre X-box, la nueva máquina mitad ordenador mitad consola, y te ofrece dos comparativas interesantes y atractivas: teclados y ratones, y herramientas de diagnóstico y reparación. Y por último, dos CD-ROM, uno con una completa aplicación sobre el cine español y otro con las mejores demos del momento. Y todo por 795 ptas.

Siente la fuerza de

Juegos & Cia

La Starwarsmanía vuelve con fuerza a Juegos&Cía para presentar los nuevos juegos de la saga más famosa de la Galaxia. Además este mes un especial de *Pokémon Stadium* y un montón de trucos para tus juegos favoritos. La revista que habla de todos tus videojuegos, por sólo 395 Ptas. Este mes de regalo, tatuajes de los personajes más totales.



Especial juegos OnLine en

Micromanía



En el número de junio los juegos OnLine, se convierten en protagonistas de un suplemento especial, donde encontrarás una guía práctica con lo que necesitas saber para divertirte en Internet: qué necesitas, cómo conectarte y dónde jugar. En la revista, como cada mes, los comentarios de los juegos más esperados, incluida la review exclusiva del nuevo *Carmageddon*. De regalo, una lámina y un CD-Rom con las mejores demos. La última palabra en videojuegos, por sólo 650 ptas.

Revista oficial DREAMCAST

Demos y navegador por el mismo precio

Este mes, la Revista Oficial Dreamcast viene cargada de regalos. Además de un nuevo volumen del Dream On, con demos jugables de *V-Rally 2*, *Fur Fighters*, *4-Wheel Thunder* y *WWS2000 Euro Edition*, encontraréis un disco del Dreamkey 1.5, la nueva versión en castellano del navegador de Sega. Destacan en el interior de la revista las previews de *RE Code: Veronica* y *Metropolis Street Racer*, el simulador de carreras de Sega. En el capítulo de novedades, la llegada de *ChuChu Rocket!*, el primer juego on-line, recibe un tratamiento especial.




ecuality


@ECE


acciona


BBVA




VISA

FIFA WORLD CHAMPIONSHIP

Fútbol de primera en PS2

El deporte rey por fin se va a estrenar en PlayStation 2 de la mano de Electronic Arts, que tiene previsto editar durante el mes de mayo la primera entrega de su aclamado simulador de fútbol. Como en anteriores entregas, EA Sports contará con la licencia oficial de la FIFA y, por lo tanto, los equipos y jugadores aparecerán con sus nombres reales. En comparación con los anteriores *FIFA*, cada jugador estará compuesto por un número de polígonos 20 veces superior, lo que mostrará en pantalla unos modelos mucho más reales y mejor animados.

Siguiendo la línea de sus antecesores, *FIFA Soccer World Championship* presentará un total de 48 selecciones, los principales equipos del campeonato sub 21 y todos los clubes de la liga japonesa, española, alemana, inglesa e italiana. En total ofrecerá cinco modos de juego, que abarcarán desde las ligas citadas hasta los mundiales sub 21, pasando por los partidos de exhibición o el modo entrenamiento. En cualquier caso, todos estos datos son exclusivos de la versión japonesa ya que de cara a su futuro lanzamiento en Europa algunas cosas cambiarán.



EA Sports está poniendo especial cuidado en la representación de los jugadores, que en PS2 resultarán mucho más detallados y con unas animaciones hiperrealistas.



Tanto los efectos de luz, como los juegos de sombras, serán otro de los puntos fuertes de este título, que en Europa y el resto del mundo será lanzado bajo el original nombre de *FIFA 2001*.

PERIFÉRICOS²

CUESTIÓN DE COMPATIBILIDAD

Probamos dos periféricos de PSX

Muchos de vosotros nos habéis preguntado qué periféricos de la actual PlayStation funcionan en PS2. Este mes hemos probado dos de ellos, el volante Racing Wheel Shock 2 y el mando inalámbrico Shock 2, periféricos de Guillemot que, en nuestra opinión, pueden ser de gran utilidad cuando la consola se ponga a la venta en nuestro país.

Por un lado el mando Shock2 puede ser una de las primeras soluciones prácticas de cara al manejo del reproductor DVD, ya que al ser inalámbrico casi se puede considerar como un mando a distancia muy útil que funciona perfectamente.

Por su parte, el volante Ferrari Shock 2, el preferido por nuestro lectores, funciona sin problemas con *Driving Emotion Type-S y Ridge Racer V*, los únicos juegos de velocidad disponibles. Gracias a esta compatibilidad, los que posean este volante no tendrán que realizar un nuevo desembolso.

STREET FIGHTER EX3

Mejor de lo que parece



SFEX3 sólo se ralentiza cuando pone 4 luchadores simultáneos en pantalla.



Los efectos de luz y partículas son uno de sus puntos más atractivos.



Tras haber descubierto todos los personajes ocultos y haber dedicado cierto tiempo a todos los modos de juego, debemos decir que la impresión que nos ha causado *Street Fighter EX3* ha sido mucho mejor de lo que nos pareció en un principio.

Como principal aportación a la saga, la tercera entrega de la serie poligonal presenta un gran numero de variaciones en el planteamiento de los combates, siendo posible encontrar enfrentamientos 3 contra 1, 2 contra 1 o por parejas (como en *Tekken Tag*). Todos ellos resultan tan apasionantes como divertidos, aunque no excesivamente revolucionarios.

Sin duda alguna, el aspecto que más diferencia esta entrega del resto es el apartado gráfico. En *SFEX3* no es extraño quedarse pasmado mirando las partículas que se suceden golpe tras golpe, los detalles en los atuendos de los luchadores o el perfecto modelado de las caras de Ken y compañía. Otro detalle que también nos ha llamado especialmente la atención ha sido el scroll múltiple de los escenarios, que consigue ofrecer un impresionante efecto de profundidad.

Como ha sucedido con todos los juegos que acompañaron al lanzamiento de PS2, *SFEX3* también tiene un problema. Nos estamos refiriendo a unas pequeñas ralentizaciones que sólo se hacen palpables en los combates entre cuatro personajes simultáneos.

Lo cierto es que *SFEX3* no aprovecha muy bien el potencial de PS2 y, después de haber jugado con *Tekken Tag Tournament*, no se puede considerar el juego de lucha más representativo de PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN B

DEAD OR ALIVE 2

La belleza llevada a su máxima expresión



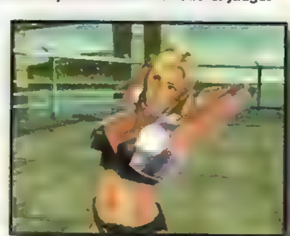


El modo Tag nos permitirá realizar toda suerte de ataques especiales combinados que, sin duda alguna, son los más espectaculares de todo el juego.

Como os adelantamos en nuestro suplemento de hace dos meses, *Dead or Alive 2* está llamado a ser el rival directo del inimitable *Tekken Tag Tournament*. Nosotros llevamos cerca de 20 días jugando con él y, tras haberlo disfrutado hasta la saciedad, apenas tenemos palabras para expresar todas las emociones que nos ha transmitido.

Como sucediera con su antecesor, *Dead or Alive 2* sigue siendo un beat´em up muy frenético e intuitivo, en el que apenas hace falta invertir tiempo para llegar a ejecutar espectaculares golpes o controlar perfectamente a un luchador determinado. Bajo esta fórmula, que ya estaba presente en la primera parte, Tecmo ha trabajado muy a fondo otros aspectos, como la variedad de modos de juego o la inclusión de ciertos elementos que hacen aún más espectacular el desarrollo de los combates, como los cambios de plano. Así las cosas, es posible encontrar desde el inevitable modo Historia, en el que conocemos las razones por las que pelean los luchadores, hasta un modo Tag, en el que los combates se disputan por parejas.

Entrando en materia gráfica, *DOA2* va un poco más allá de lo que actualmente estamos viendo en PlayStation. Los personajes parecen casi reales, tanto como sus brutales animaciones, los efectos de luz resultan indescriptibles... en fin un cúmulo de pequeños y



grandes detalles que dan forma a un juego preciosista que dista años luz de cualquier beat´em up actual.

DOA2 es uno de los juegos más ágiles, bellos y adictivos del recién nacido catálogo de PS2. Nosotros todavía estamos alucinando y esperamos que alguien se digne a traerlo a España de cara al lanzamiento de PS2.





Como en *Tekken Tag*, efectos como el polvo están magistralmente recreados.

Durante el combate es posible lanzar a nuestro oponente a otro plano.

PRIMERA IMPRESIÓN

NOTICIAS²

La última hora de PlayStation 2

• Durante este mes, *Tekken Tag Tournament* continúa liderando las listas de ventas japonesas. A la zaga, y muy de cerca, le sigue *Dead or Alive 2*.

• A finales de este año, Square comenzará a testear su servicio PlayOnline con *Final Fantasy X*. El juego se pondrá a la venta durante la primavera del año 2001, fecha en la que Square además tiene previsto poner en funcionamiento su red de juegos on-line.

• Ese mismo año ha sido el escogido por Ideo Kojima para lanzar al mercado la esperadísima secuela de *Metal Gear Solid*. El juego, de nombre todavía desconocido, se pondrá a la venta a finales del 2001, y se rumorea que presentará dos personajes seleccionables y que su argumento transcurrirá en Estados Unidos. Lo único que Kojima ha confirmado es que está trabajando muy duro para ofrecer unas sensaciones nuevas en el videojuego, como la temperatura o la presión de las habitaciones, aunque también se está devanando los sesos preparar una nueva legión de enemigos tan carismáticos como Psycho Mantis. Otro aspecto que ha señalado con especial interés, por encima de la calidad gráfica, ha sido la libertad de movimientos, que según él, alcanzará un nuevo nivel.

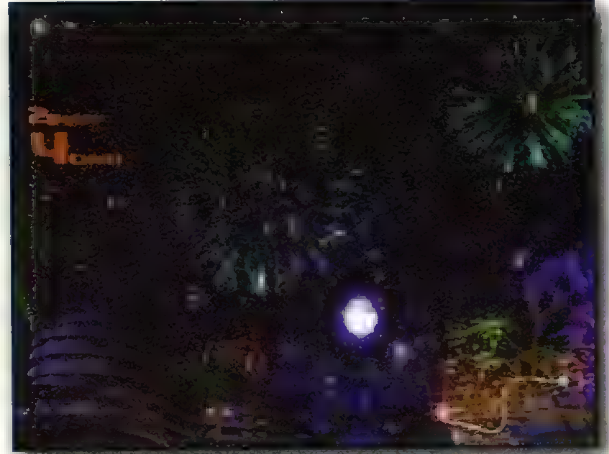
• Haciendo doblete, el mismo Kojima está produciendo otro juego para PS2, llamado *Z.O.E.* (*Zone Of the Enders*) y que promete ser el summun de los combates de Mechas.

• Sony ha añadido 5 títulos nuevos la lista de juegos de PlayStation que son incompatibles con PS2. Los títulos en cuestión son *Formula 1 '99, Densha Daisuki Purareru Ga Ippai, Museum Encore, Namco Museum Encore - Limited Edition* y *Museum Encore - PlayStation The Best*. Sony afirma que todas estas compatibilidades pueden ser corregidas, en un futuro no muy lejano, con un nuevo disco de sistema.

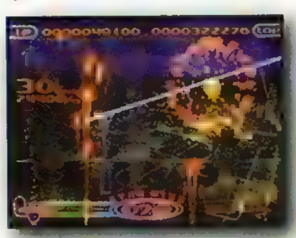
• Por último una curiosidad. Acclaim acaba de confirmar que está trabajando en la secuela de *ShadowMan* y un nuevo juego de surfing. Lo mejor de todo es que, según la rumorología, la compañía podría haberse hecho, además, con los derechos para convertir a PS2 algunas de las máquinas recreativas de Sega, como *Crazy Taxi* y *Zombie Revenge*. Lo más curioso es que Sega América desmiente este rumor, pero la central japonesa (que es quien "lleva los pantalones" en la compañía), lo confirma rotundamente. Ya veremos cómo acaba la cosa...

FANTAVISION

Pasión por los fuegos artificiales



Para poder observar las impresionantes secuencias que teneís debajo, tenemos que dar las órdenes a nuestras unidades a través de este detallado mapa.





Quien más y quien menos, alguna vez en la vida ha disfrutado de la magia de los fuegos artificiales en una noche de verano. Conocedora de ello, Sony ha desarrollado un fabuloso puzzle de acción que tiene por protagonistas a estas bellas explosiones de luz. Lo mejor de todo es que su sencilla mecánica, consistente en emparejar y realizar combos de explosiones con cohetes de un mismo color, resulta mucho más adictiva de lo que pueda parecer en un principio. Para que os hagáis una idea de cómo es el esquema de juego, os diremos que el jugador controla un puntero circular con el stick izquierdo del mando. Según aparezcan los cohetes en pantalla, nuestro objetivo es dirigir el puntero hacia ellos, de forma que, pulsando la X, seleccionamos el cohete que está en el puntero. Si repetimos esta operación con otros cohetes del mismo color, e incluso si reunimos más de distintos colores y pulsamos el botón círculo, todos los cohetes seleccionados explotarán. Así de simple.

Para que los fuegos artificiales cobren una especial relevancia en *Fantavision*, Sony ha creado una serie de entornos nocturnos, como un puerto marítimo y una ajetreada ciudad, que lejos de ser escenarios inertes, gozan de numerosos detalles móviles y juegos de luz.

No podemos negarlo: *Fantavision* es uno de los juegos más simples de PS2, pero también uno de los más originales y divertidos. Esperemos que Sony España se atreva a traerlo aquí...





EN PREPARACIÓN²

LOS PRIMEROS JUEGOS DE SONY

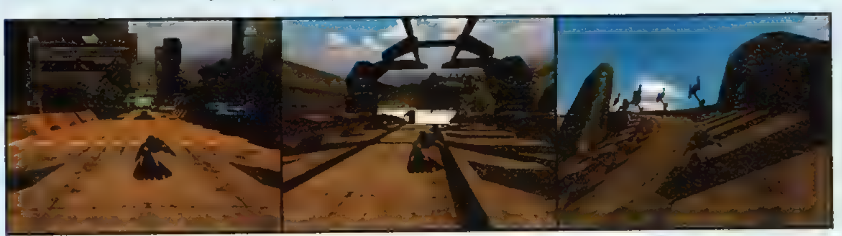
Europa se mueve con PlayStation 2

Sony ha dado a conocer varios títulos en los que actualmente están trabajando algunos de sus grupos de desarrollo europeos, como Psygnosis o Surreal. Aunque todavía es pronto para hablar de ellos, Sony ha proporcionado las primeras imágenes y sus principales características. Aquí las tenéis:

THE GETAWAY. Ha sido presentado en sociedad como una clara alternativa a *Driver*. En *The Getaway* nos convertiremos en un ladrón de bancos que debe volver al mundo del crimen para recuperar a su familia. Cuando el juego esté terminado nos permitirá recorrer, a pie o en coche, 70 kilómetros de carreteras reales pertenecientes a la geografía londinense.



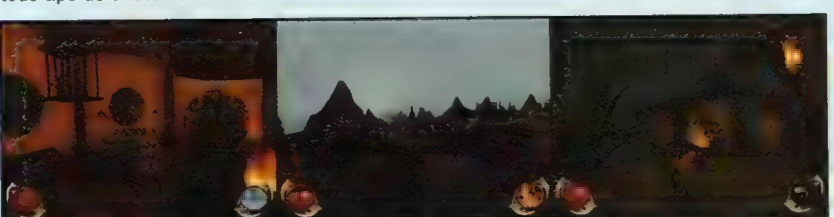
WIPEOUT FUSSION. La nueva entrega del aclamado arcade de velocidad de Psygnosis presentará una dinámica antigravitatoria mucho más realista, circuitos con elementos interactivos y unos prototipos con más de 48 características ajustables.



FORMULA ONE 2000. Psygnosis retomará en PS2 su saga basada en el circo de la F1 incorporando todos los circuitos y escuderías de la temporada 2000. Incluirá novedosas opciones, como la comparación de dos repeticiones salvadas en la tarjeta de memoria.



DRAKAN 2: ambientado en un mundo de brujería y espada, *Drakan 2* nos permitirá recorrer 8 mundos a lomos de Arokh, un espectacular dragón, y pelear cuerpo a cuerpo con todo tipo de criaturas maléficas haciendo uso de un variado abanico de armas y hechizos.

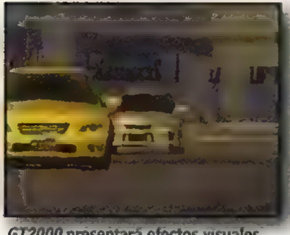


GRAN TURISMO 2000

¡¡Y tan sólo es una demo!!

Como recordaréis, durante el pasado Festival PlayStation 2000, Sony y otras compañías obsequiaron a los asistentes con unas demos de los futuros lanzamientos para PS2. Uno de estos CD´s contenía la demo de *Gran Turismo 2000*, que tan sólo presenta un vehículo, el Mitsubishi Lancer Evolution, y el circuito de Seattle que ya recorrimos en *Gran Turismo 2*. Como este avance del juego está diseñado para el festival, sólo es posible jugar durante dos minutos seguidos, ya que al pasar este tiempo, el juego vuelve a la pantalla principal. De cualquier forma, con estas limitadas opciones, os podemos adelantar que, aún quedando más de 5 meses de programación, *Gran Turismo 2000* marca una diferencia abismal respecto a las anteriores entregas de PlayStation.

La evolución de la saga, al menos en esta prematura demo, la marca sobre todo el detalle gráfico, puesto que presenta algunos efectos, como el reflejo de las señalizaciones en la carrocería de los vehículos o la insuperable recreación de la luz solar, que hasta ahora no se habían visto en ningún soporte de entretenimiento. Las repeticiones también han sido mejoradas, y es posible incluso ver el realista efecto de deformación que produce el calor de los motores. Por lo demás, los escenarios son mucho más sólidos y complejos, la sensación de velocidad más elevada y, en resumen, mucho mejor a nivel técnico. Otra cosa no, pero esta demo ha sido una magnífica toma de contacto.



GT2000 presentará efectos visuales, como las deformaciones por el calor.



La demo sólo incluye un vehículo y el circuito de Seattle de *Gran Turismo 2*.



PRIMERA IMPRESIÓN



EN PREPARACIÓN²

EVIL TWIN

La primera aventura de Ubi Soft

Ubi Soft acaba de hacer público su acuerdo con In Utero, la compañía que actualmente está desarrollando *Evil Twin: Cyprien´s Chronicles*, una de las primeras aventuras en tiempo real de PS2. El juego, que parece haberse inspirado en el cine fantástico y el grafismo de los comics norteamericanos, nos presentará a Cyprien, un joven huérfano de 10 años que, sin comerlo ni beberlo, se ve transportado a un mundo de ensueño que está siendo amenazado por una terrorífica pesadilla. Para poner fin a esta situación, Cyprien tendrá que recorrer una serie de agobiantes escenarios recogiendo pistas sobre cómo acabar con la amenaza e interactuando con todo tipo de personajes.

Evil Twin estará listo para otoño, y según la propia compañía, estará enfocado para usuarios en edades comprendidas entre los 15 y los 25 años. Por las imágenes, parece que el juego va a dar mucho que hablar durante los próximos meses.

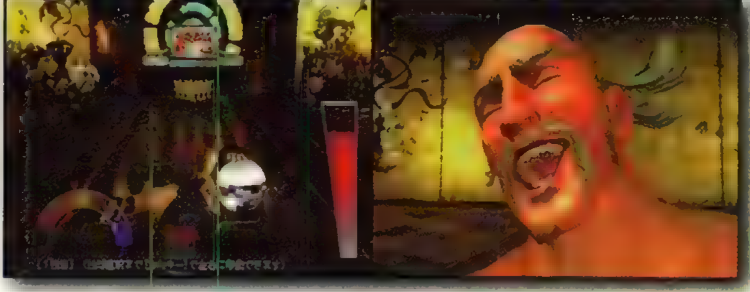


Durante la celebración del próximo E3, Sony podría dar a conocer la fecha de lanzamiento de PS2 en el resto del mundo, así como nuevos acuerdos con compañías para desarrollar juegos.

LOS SECRETOS DE TEKKEN TAG

Namco nos vuelve a sorprender

Todos sabemos que Namco adorna sus producciones con unos extras de lujo que no suelen aparecer en las versiones recreativas. Para *TTT*, Namco ha preparado unos espectaculares secuencias finales con el motor del juego en las que prima, sobre todo, la expresividad. También han incluido una opción para capturar imágenes en la tarjeta de memoria y un espectacular y superdivertido juego de bolos.



Salvo la secuencia del jefe final, todas las demás están realizadas con el motor del juego. Lo mejor es que algunos personajes cuentan con varias. Por su parte, el modo TT Bowling supera con creces la calidad de cualquier juego de bolos de PSX.

Aunque PS2 está muy cerca...

Sony sigue apostando • por PlayStation

Cuando acabe el verano, PS2 estará lista para entrar en nuestros hogares. ¿Qué pasará entonces con PlayStation? Pues que Sony la seguirá apoyando, y además con fuerza. Como prueba, *A Sangre Fría* y *Destruction Derby Raw*, dos títulos que Sony nos presentó en Londres y que ponen de manifiesto el interés de la compañía por su actual consola.

Es innegable que estamos aguardando, quien más y quien menos, el lanzamiento de PS2 con cierta ansiedad, y que no podemos esperar ni un día más para entrar en una nueva generación de videojuegos. Pero en la otra mano tenemos una impresionante máquina llamada PlayStation que todavía no ha dicho su última palabra, que todavía tiene cosas que demostrar. Por eso, aunque este viaje se presentaba como una oportunidad más para conocer de cerca algunos de los próximos juegos de la consola gris, lo cierto es que nos ha servido para darnos cuenta de que todavía hay mucha gente y numerosos equipos de programación que todavía siguen trabajando en PlayStation.

Observar la cara de ilusión de la gente de Revolution Software, los creadores de *A Sangre Fría*, o la alegría de Studio 33 cuando nos comentaban las metas y objetivos que se habían propuesto con *Destruction Derby Raw* nos ha hecho reflexionar sobre el futuro de la consola gris. Es cierto que PS2 cada día está más cerca, pero no es menos cierto que todavía quedan muchas sensaciones que explorar, nuevos mundos que recorrer y nuevas aventuras que vivir en PlayStation. Por eso, desde aquí os queremos recomendar que os acomodéis en vuestro sofá favorito, y disfrutéis de estos dos juegos y todos los que puedan venir detrás, porque PlayStation os seguirá sorprendiendo durante mucho tiempo.

No os vamos a engañar. Antes de conocer estos títulos el verano se presentaba, como casi todos los años, bastante tranquilo. Ahora os podemos decir que se destapa como una oportunidad irrepetible para disfrutar de la que está llamada a ser la mejor remesa de juegos para la consola de Sony, que estará encabezada por *A Sangre Fría* y *Destruction Derby Raw*, dos títulos que marcarán época en sus géneros.

A Sangre Fría

Una aventura a la antigua usanza



Como sucede en las aventuras gráficas, cuando hablemos con un personaje podremos escoger entre varias opciones.

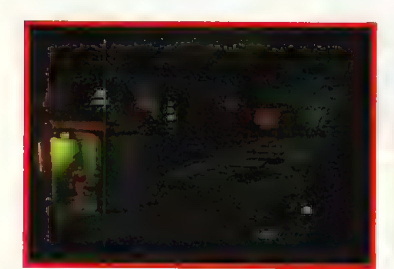


A lo largo de los dos CD´s de los que compondrá la aventura podremos encontrarnos con numerosas secuencias de vídeo.

Aunque a muchos de vosotros el nombre de Revolution Software no os diga nada, esta compañía se dio a conocer en todo el mundo con las dos entregas de su saga *Broken Sword*, que, con en el paso del tiempo, se han convertido en dos de las aventuras gráficas más importantes de la historia de PlayStation. Con *A Sangre Fría*, su es su última propuesta, la compañía ha cambiado de género para presentarnos una aventura de acción con un enfoque nunca visto en otros juegos de este tipo. Os explicamos.

A Sangre Fría se ambientará en la idílica república rusa de Volgia, en un futuro indeterminado pero no muy lejano. El protagonista, John Cord, es un agente especial de la agencia M16 que se enfrenta a una de las misiones más peligrosas de su vida: rescatar a un espía americano que ha sido atrapado dentro de una misteriosa mina.

En un principio la misión se presenta sencilla, pero a medida que John vaya conociendo nuevos datos sobre la mina y el espía desaparecido, la cosa se irá complicando hasta límites insospechados. A grandes rasgos, esta será la base de su argumento, que ha sido escrito por renombrados guionistas profesionales de cine y que, gracias a su conocimiento de la materia, han introducido una fuerte carga narrativa en el juego. De este modo, *A Sangre Fría* utilizará los flashbacks, un recurso cinematográfico que se



Los escenarios, que serán fondos renderizados, prometen alcanzar un nivel de calidad parejo al de la saga *Resident Evil*.

Los ingredientes de A Sangre Fría

El éxito de algunas aventuras de acción, como *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter 2* han servido como punto de referencia a la hora de desarrollar *A sangre fría*. Por eso no será raro ver como John Cord se mueve sigilosamente para no hacer ruido o como se enfrenta con numerosos enemigos. A estas ideas, Revolution añadirá elementos de las aventuras gráficas.















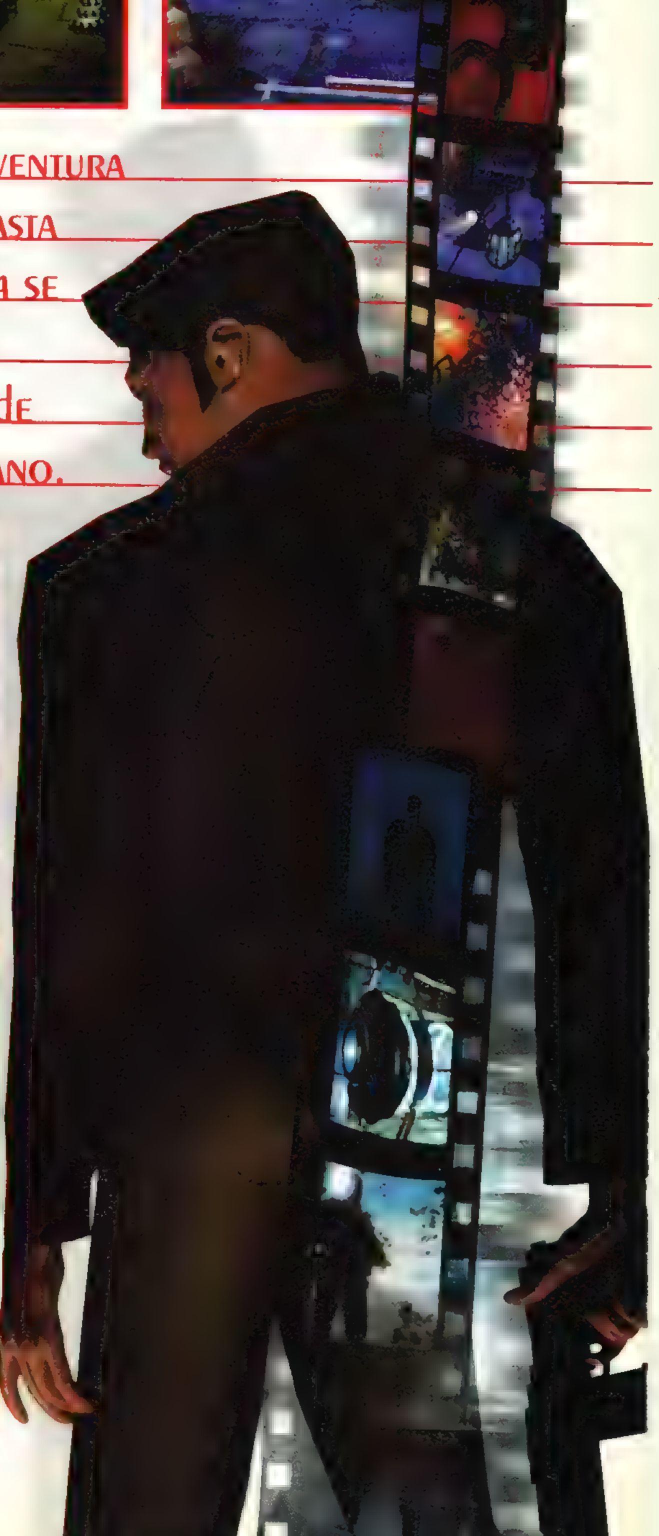
Con un concepto de la aventura y la acción nunca visto hasta el momento, A Sangre fría se destapa como uno de los títulos más prometedores de PlayStation para este verano.



Revolution Software está realizando una soberbia tarea en el tratamiento de los juegos de luces y sombras.



John Cord contará con un pequeño sistema de comunicaciones que le permitirá acceder a ordenadores y terminales enemigas.



emplea para recordar algunos momentos del pasado, a lo largo y ancho de los 2 CD´s que ocupará esta prometedora historia. Y, al igual que en el cine, la ambientación jugarán un papel muy importante, tanto o más como su banda sonora, que por el momento cuenta con más de 7 CD´s repletos de composiciones de todo tipo.

En cuanto a su sistema de juego, *A sangre fría* combinará la aventura y la acción de una manera especial y nunca antes vista, ya que incorporará elementos propios de las aventuras gráficas. Aunque el planteamiento gráfico de *A sangre fría* se inclinará hacia las formas de *Resident Evil*, con escenarios renderizados y personajes poligonales, su sistema de juego presentará un montón de influencias de los últimos juegos de acción, como *Metal Gear* o *Syphon Filter*, aunque sobre todo predominará la aventura y la investigación, algo que Revolution Software domina a la perfección.

La primera impresión que nos ha causado es que su mecánica se va a parecer bastante a la de una aventura gráfica, aunque por su control y por otros elementos propios de los juegso de acción se aproximará también a las aventuras.

En fin, *A sangre fría* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los nuevos buques insignia de Sony, aunque, por su temática, será un juego orientado hacia un público adulto.

Si todo sale según lo previsto, este título será editado en España hacia finales de junio.

Destruction Derby Raw

Con la destrucción por bandera





DDR presentará varios modos multijugador para 4 jugadores simultáneos. Serán de lo más divertido.



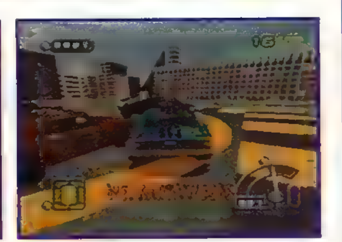
Para ganar las carreras no será necesario que nuestro coche llegue a la meta. Bastará con conseguir puntos.

Un modo para cada día de la semana

DDR presentará un sinfín de modos de juego, a cual más divertido. Aparte de todos los vistos en anteriores entregas, podremos encontrar los divertidos Rascacielos, una prueba que consiste en tirar de la azotea a los demás coches, Asalto, en el cual tendremos que proteger un vehículo o Pasa la Bomba, que nos obligará a evitar unos cartuchos de dinamita.









El motor gráfico de *DDR* permitirá que un total de 20 coches aparezcan simultáneamente en competición, algo que consigue dotar de un elevado grado de espectacularidad al juego.

La tercera entrega de la saga *Destruction Derby* se presenta como un trepidante arcade que combina velocidad, destrucción y nuevos y originales modos de juego.

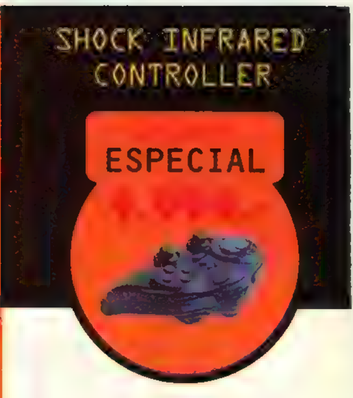


Han pasado cerca de cuatro años desde que la anterior entrega de la saga *Destruction Derby* apareciera en PlayStation, tiempo más que suficiente para idear y planificar las novedades y mejoras que debería incluir una nueva secuela. En el caso de *Destruction Derby Raw*, Psygnosis ha delegado el desarrollo del juego en Studio 33, uno de sus numerosos grupos de programación afincados en Londres.

Según nos comentaron sus creadores, para el desarrollo de esta secuela prefirieron empezar desde cero, diseñando un nuevo motor gráfico que les permitiera crear y poner en pantalla todo lo que se les ocurriera. Para ello estudiaron algunos de los mejores juegos de velocidad del año pasado, como por ejemplo *Driver*, en el que confiesan haberse inspirado para plasmar estas destructivas carreras. Del mismo modo nos comentaron que una de sus máximas premisas a la hora de preparar *DDR* ha sido nivelar la balanza entre conducción y destrucción, algo que, según ellos mismos, no se consiguió con las anteriores entregas. Además, para hacerlo aún más frenético y alocado, nos confesaron que se también se habían inspirado en los juegos de wrestling (de ahí lo de Raw), en el sentido de que cada choque y cada golpe tiene un nombre, y es posible realizar combos de "accidentes".

Gráficamente, *DDR* ha mejorado unos cuantos enteros respecto a sus antecesores y, aparte de presentar un total de 20 coches en carrera y más de una veintena de impresionantes circuitos, todo se mueve con una tremenda fluidez. Por si esto fuera poco, sus numerosos modos de juego ofrecen una variedad increíble, en la que es posible encontrar retos y situaciones para un total de cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida.

Destruction Derby Raw supondrá una verdadera revolución para los amantes de la saga, y una oportunidad inmejorable para aquellos que no han tenido la oportunidad de conocer las posibilidades de este irrepetible arcade de velocidad. Eso sí, tendremos que esperar hasta julio, fecha en la que Studio 33 espera tenerlo terminado.



No pongas fronteras a tus partidas

Shock Infrared Controller

No pongas fronteras a tus partidas. Ahora con tu mando ***Infrared Controller*** *podrás subir, bajar, girar e incluso vibrar sin estar conectado físicamente a tu consola.*

Por fin las idas y venidas de la gente que te rodea no boicotearán tus partidas favoritas arrancando el cable a su paso.

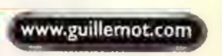
Esquiva a tu madre y su amiga salvando a la chica que te haga pasar al siguiente nivel.



SHOCK INFRARED CONTROLLER

- *Compatible con Shock 2, Digital, Analog y Negcon.*
- *Primer mando analógico con tecnología Shock2 que funciona por infrarojos.*
- *Dos sticks analógicos que permiten movimientos más precisos y fluidos.*



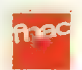




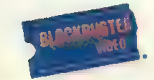
















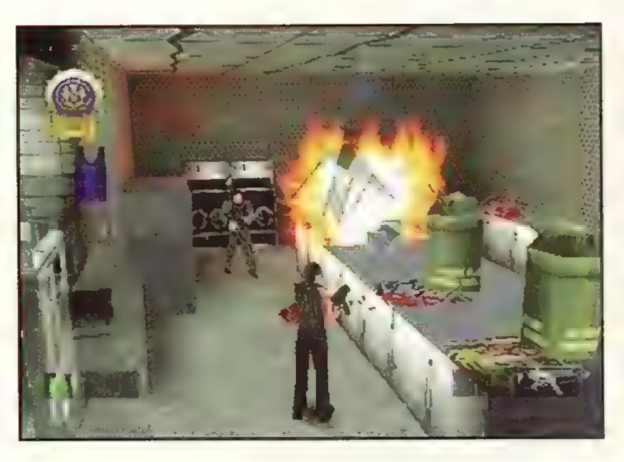






Jungla de Cristal 2

Acción por los cuatro costados









Recuperando la esencia de uno de los mitos de los juegos de acción, Fox Interactive nos presenta esta esperadísima secuela que mantiene su filosofía de "tres juegos en uno": pistola, shoot´em up y velocidad.



Después del enorme éxito cosechado por *Jungla de Cristal*, no es de extrañar que Fox Interactive haya repetido la misma fórmula en una segunda parte. Lo que nos extraña es que haya esperado tanto tiempo para poner a la venta un título que aporta más bien poco a su antecesor, que prácticamente es idéntico: metidos en la raída camiseta de McClane debemos enfrentarnos a tres juegos de acción bien diferentes, uno en tercera persona, otro de pistola y uno de conducción.

UNA DE LAS DIFERENCIAS principales de *Jungla 2* con su antecesor es que estos tres juegos, además de jugarse de manera independiente, pueden disfrutarse como una aventura global en la que se alternan niveles de uno u otro estilo de juego. Estos niveles se van engarzando para conformar una historia muy en la línea de las películas. El resultado es un arcade frenético que sabrá encandilar a los amantes de la acción. Eso sí, como ya hemos dicho, sin aportar demasiadas novedades.

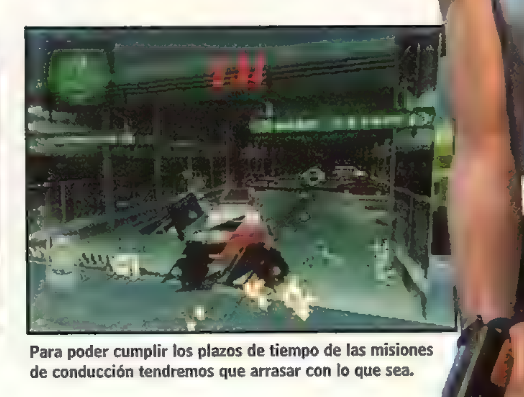
Básicamente estamos ante un clon de la primera parte en el que las mejoras técnicas, que se aprecian especialmente en el juego de acción 3D, no suponen un giro radical y son más bien una evolución lógica de las tecnologías. Vamos, que no se han esmerado mucho. Eso sí, aunque



Durante el shoot´em up podremos recurrir a una vista subjetiva para poder afinar mejor nuestros disparos.



Algunas de las misiones nos ofrecerán retos añadidos, como cumplir con un plazo de tiempo o rescatar a rehenes.



Para poder cumplir los plazos de tiempo de las misiones de conducción tendremos que arrasar con lo que sea.

Cómo pasa el tiempo... y lo poco que hemos cambiado

Jungla de Cristal. Trilogía

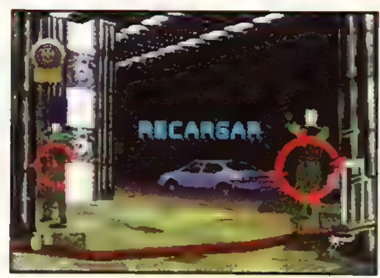


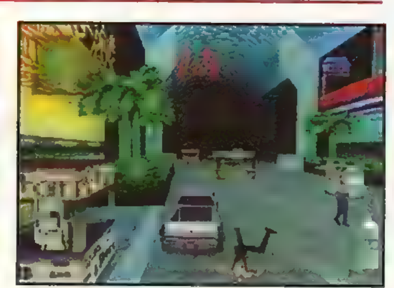




Jungla de Cristal. Trilogía 2. Viva las Vegas







Como podéis ver en las pantallas, pocas cosas han cambiado desde la primera entrega de la *Jungla* a esta secuela. En realidad, se trata básicamente del mismo tipo de juego con algunos retoques gráficos. Donde se aprecia una mayor mejora es en el juego de acción, donde podemos disfrutar de un McClane mejor animado, más realista, y que se mueve por escenarios más complejos. Las fases de coches siguen siendo divertidísimas y mejoran en ciertos aspectos gráficos, aunque en otros da impresión de mayor simpleza. Los niveles de disparos han ganado, básicamente, en ritmo: ahora disparar es más rápido y el motor gráfico más sólido, lo que aumenta la diversión. En general, la esencia de la aventura es la misma e igual de satisfactoria.

esperábamos un mayor derroche tanto técnico como de imaginación, lo cierto es que la fórmula sigue funcionando con la misma fuerza del primer día y el juego termina enganchando por su variedad, dinamismo y ritmo trepidante.

Las fases de acción nos deparan una gran variedad de objetivos, armas, puzzles y correosos enemigos. Las fases de conducción ofertan más vehículos y algunos retos tan difíciles como divertidos. En cuando al juego de pistola, el de *Jungla 2* es mucho mejor técnicamente, más rápido de respuesta al disparo, compatible con todas las pistolas y muy emocionante.

AUNQUE SE TRATE DE UNA ACTUALIZACIÓN, el juego resulta largo y muy, muy entretenido. La lástima, repetimos, es que sólo mejore su antecesor en lo justito: más posibilidades de configuración, más periféricos (incluido Dual Shock) y un acabado técnico, en general, más conseguido.

Sin duda, la combinación de géneros, el fenomenal doblaje (por el mismo actor que pone la voz a Bruce Willis en las películas) y el trepidante ritmo de todos los niveles del juego otorgan a *Jungla 2* un puesto de honor entre los grandes arcades. Cada uno de los juegos, vistos de manera independiente, son poco más que correctos, pero la combinación de los tres en una aventura completa convierte a *Jungla de Cristal 2* en una más que atractiva apuesta para los amantes de la acción en todos sus campos. Eso sí, si andas justo de dinero, con el Platinum te lo puedes pasar igual de bien...

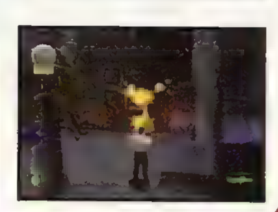
Todo un arsenal

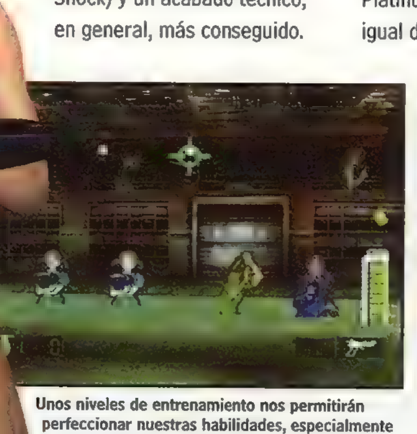
Tanto en las misiones de disparo como en las de acción podremos recoger nuevas armas para luchar contra los terroristas, sin embargo, donde esta faceta del juego adquiere toda su importancia es en el modo de acción donde saber qué armas utilizar en cada momento puede ser básico. Contaremos con algún tipo de artilugio explosivo (granadas, botes de humo, minas...) y de disparo (lanzallamas, ametralladoras, cohetes...).



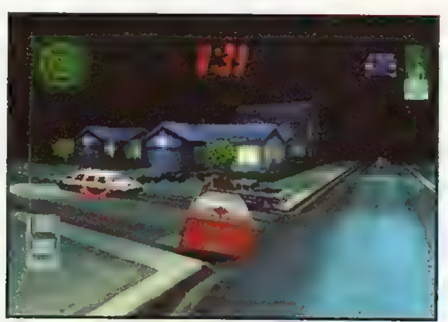








Unos niveles de entrenamiento nos permitirán perfeccionar nuestras habilidades, especialmente el disparo: jugar con pistola es total.



Según el tipo de misión conduciremos vehículos diferentes, pero normalmente siempre nos tocará perseguir y destruir a topetazos a algún coche de criminales, como esa limusina.



JUNGLA DE CRISTAL 2
Arcade • Electronic Arts

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 15 años** Precio: **7.490 ptas.**

M. Card (1 bloque) · Volante · Pistola

Gráficos **7** Sonido **8** Diversión **8**

- La mezcla de géneros resulta muy variada y divertida.

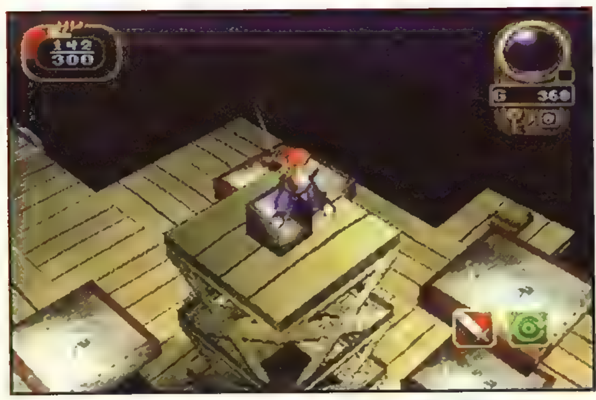
- Muy parecido a la primera parte.
- Las fases de conducción son cortas.

8

Un título irresistible para los amantes de la acción. Eso sí, tiene el defecto de basarse bastante en el primer juego, lo que no deja casi lugar a la innovación.

Alundra 2

Un cruce perfecto entre aventura y RPG



Las zonas de plataformas son un componente fundamental de *Alundra 2*. Por fortuna podemos rotar la cámara para poder ver bien hacia donde saltamos.

A medio camino entre el juego de rol y el plataformas puro y duro, *Alundra 2* es un título de gran calidad destinado a codearse con los mejores juegos de PlayStation. Su mecánica fácil, su atractiva historia y su soberbio apartado gráfico son sus grandes bazas.

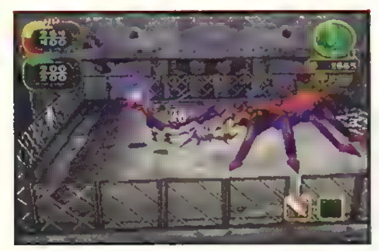
Si te gustan los juegos de rol seguro que recuerdas *Alundra*, un original action RPG en el que asumíamos el papel de Alundra, un joven capaz de entrar en los sueños de la gente para ayudarla a luchar contra sus pesadillas. Con este fin, debíamos recorrer extensos mapeados repletos de ítems y enemigos, enfrentándonos a todo tipo de espeluznantes criaturas. Eso sí, los combates eran emocionantes peleas en tiempo real, en las que sólo nuestra habilidad, y no el manejo de menús, podía llevarnos a la victoria. Además del dinamismo que este tipo de combates aportaba, el juego introducía retorcidos puzzles capaces de tenernos pegados durante horas y horas a la consola.

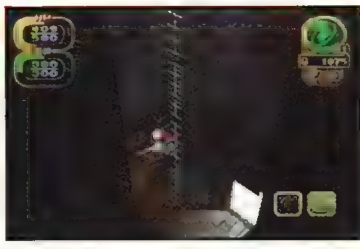
RETOMADO ESTE PLANTEAMIENTO tan sugerente, Activision nos presenta un título completamente nuevo que tiene todas las papeletas para seducir por completo a los amantes del rol. Y es que, exceptuando el nombre, prácticamente todo es nuevo en *Alundra 2*: personaje, escenarios, magia…

Para empezar, nuestro querido Alundra ha sido sustituido por Flint, un joven cazador de piratas que acaba uniéndose a una bella princesa para ayudarla a salvar su reino. Flint carece de la habilidad onírica de Alundra, por lo que sus correrías se limitan al mundo físico. ¡Pero qué mundo! En vez de los anticuados mapeados bidimensionales del primer juego, *Alundra 2* nos presenta unos gloriosos escenarios tridimensionales, llenos de objetos, personas y desniveles.

Mantiene, eso sí, el sistema de combate en tiempo real, pero al introducirse las tres dimensiones en las peleas, ahora es fundamental apuntar bien al rival al que queremos atacar, ya que de lo contrario lo único que conseguiremos




Los combates contra los jefes finales resultan tan largos y difíciles como emocionantes.


¿Un juego de aventuras sin pasadizos secretos? Éste no, desde luego. Tiene muchos y con tesoro.


Como en el primer *Alundra,* muchos puzzles se resuelven al activar varios interruptores a la vez.





será golpear al aire.

A su vez, las 3D consiguen que los puzzles se conviertan en retos tanto de astucia como de habilidad que casi recuerdan a una aventura de acción. Así, por ejemplo, tendremos que realizar tandas de ajustados saltos o desplazar ciertos objetos para alcanzar una cornisa. Tanto es así que hay momentos en los que el juego parece más un plataformas que un juego de rol. Pero nada más lejos de la realidad. *Alundra 2* se mantiene fiel a su ascendencia rolera, y presenta todos los elementos típicos de un buen RPG: personajes entrañables, ítems, un buen número de enemigos y mucha, pero que mucha historia. Es imposible no cogerle cariño a Flint mientras le vemos pasar por todo tipo de peripecias en su lucha contra el malvado Mephiston.

EL CONTROL ES BASTANTE ASEQUIBLE, aunque presenta algunas complicaciones a la hora de saltar. Y es que cuesta, sobre todo al principio, calcular bien las distancias con las zancadas del personaje, por lo que es prácticamente inevitable fallar los primeros saltos. No obstante, una vez llevemos un par de horas jugando y le hayamos cogido el tranquillo al cambio de cámara (se puede girar como en *Grandia*) no tendremos problemas para saltar.

Donde sí tendremos problemas será a la hora de seguir la historia, ya que el juego estará en inglés. "Gracias" a eso, todos los que no dominen bien esta lengua se perderán unos diálogos divertidos, chispeantes y coherentes, que ayudan a realzar los encantos del juego.

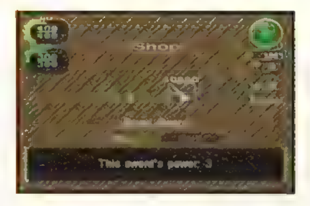
Una auténtica pena, ya que es uno de los mejores action RPG que hemos jugado (de hecho, el único desde *The Granstream Saga*), y una compra casi ineludible para cualquier amante del género.

La experiencia de los héroes

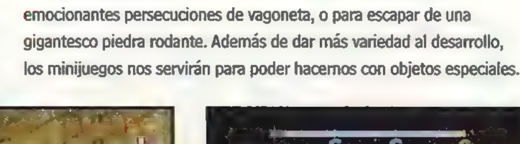
A diferencia de lo que ocurre en otros RPG, Flint no gana experiencia en los combates, sino encontrando objetos mágicos (como los anillos) o comprando armas y armaduras cada vez mejores. Obviamente, para eso necesita dinero que sí puede obtener eliminando bichos.











De cazador de piratas a aprendiz de Indiana Jones

Aunque el 90% del juego se compone de saltos, puzzles y combates, *Alundra 2* también incluye unos entretenidos minijuegos que nos iremos encontrando según vayamos avanzando por sus niveles. La mayor parte de estos minijuegos están inspirados en películas de aventuras como las de la saga Indiana Jones, por lo que debemos prepararnos para emocionantes persecuciones de vagoneta, o para escapar de una gigantesca piedra rodante. Además de dar más variedad al desarrollo, los minijuegos nos servirán para poder hacernos con objetos especiales.









ALUNDRA 2
RPG • Activision

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Calificación: **+11** Precio: **8.490**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos **9** Sonido **7** Diversión **8**

• La historia es muy buena.
• Es muy, pero que muy largo.
• El único defecto que tiene es que no está traducido, que si no...

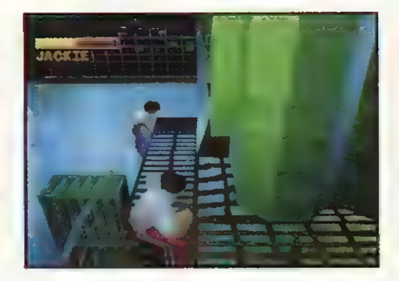
8

Alundra 2 no sólo es el mejor Action RPG que hemos visto hasta la fecha, sino un excelente título cuya compra es recomendable para cualquier jugador.

Jackie Chan Stuntmaster

Mamporros de película

Si habéis visto alguna película de Jackie Chan sabréis que el sentido del humor, las situaciones alocadas y los golpes más hilarantes son sus principales ingredientes. Pues bien, todos ellos se reúnen también en este juego.





Después de una larga espera, que visto lo visto ha merecido la pena, Jackie Chan ya ha llegado a PlayStation protagonizando un beat'em up que no sólo ha sabido mantener intacto el sentido del humor, la acción y el trepidante ritmo de las películas de Jackie, sino que además aporta al género importantes alicientes. Pero vayamos por partes.

El atractivo, a priori, más importante del juego es, sin duda, el carisma de su protagonista. Lejos de conformarse con aprovechar su tirón, los programadores han sabido captar la esencia de las película de Chan y han dotado al personaje del juego de sus movimientos más característicos y su enorme simpatía. Todo ello adornado con un apartado gráfico sólido y con un más que acertado y cómico look superdeformed.

AL PONERNOS A JUGAR descubrimos que estas virtudes se ven potenciadas por un sistema de juego sencillo y asequible en el que es muy fácil conseguir que Chan repita los divertidos golpes y combos propios de sus películas. Gran parte de la culpa de esta enorme jugabilidad la tiene el planteamiento del juego y es que, pese a ser 3D, ofrece un desarrollo cercano al de los tradicionales beat'em up de scroll. Es decir, nos moveremos casi siempre lateralmente por la pantalla aunque, eso sí, contaremos con toda la profundidad del escenario para repartir ricos tortazos. De este modo se elimina el problema de la colocación de las cámaras, tan frecuente en los beat'em up 3D, y se facilitan notablemente los niveles de salto. Salvando las distancias, podríamos decir que su desarrollo es casi como el de un *Crash Bandicoot*, incluidos niveles en los que debemos avanzar hacia el fondo o el frente de la pantalla. Lo que nos lleva derechitos a otro de los grandes aciertos del juego: su mezcla de géneros.



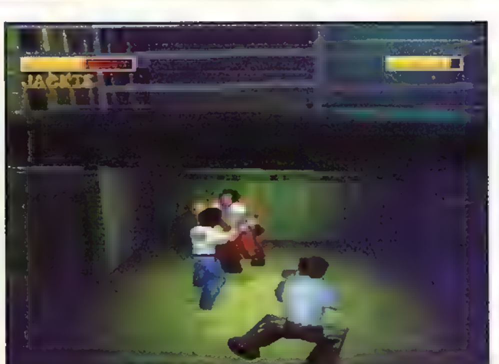


Cada una de las fases tiene cuatro niveles, el último de los cuales es un enemigo final que suele ser bastante correoso.



Desde el mapa principal accederemos a las distintas fases y visitarlas cuanto queramos para mejorar estadísticas.

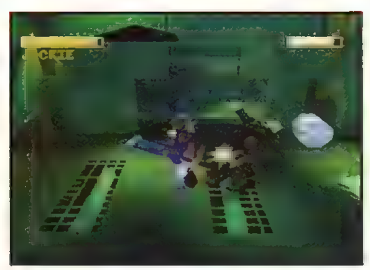




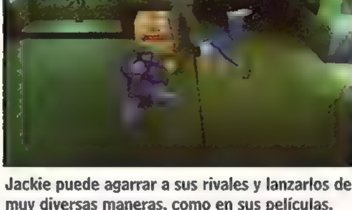




Al final del nivel sabremos qué tal lo hemos hecho y cuántos dragones hemos conseguido.


Gracias a sencillas combinaciones de botones podemos realizar una gran cantidad de ataques.




Jackie puede agarrar a sus rivales y lanzarlos de muy diversas maneras, como en sus películas.



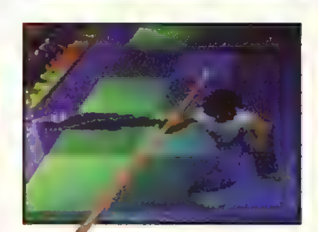
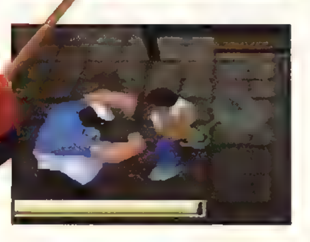
Uno de los principales defectos de los beat'em up es su monótono desarrollo: aporrear botones todo el rato termina cansando. Sin embargo, en *Jackie Chan* vamos a encontrar numerosas zonas de saltos, de habilidad pura y dura, con obstáculos propios de los juegos de plataformas. Estos elementos se encargan de poner variedad más que de sobra entre tanda y tanda de mamporros. Eso sí, fiel a las últimas tendencias, *Jackie Chan* tampoco permite la participación de dos jugadores simultáneos. No todo podía ser perfecto.

ESTAMOS ANTE UN JUEGO DIVERTIDO, muy fácil de manejar y plagado de detalles de humor y simpatía (hay que escuchar los comentarios de Chan). Quizá su aspecto más negativo sea el contar sólo con 5 fases (con cuatro niveles en cada una), y es que se hace tan adictivo que termina sabiendo a poco.

De todos modos, el género de los beat'em up, actualmente, no nos ofrece ninguna joya que llevarnos a los puños y, salvando *Fighting Force 2*, ninguno aporta atractivos tan interesantes como los de este *Jackie Chan*.

Armas para morir de risa

Como en todos los beat'em up, podremos coger objetos para usarlos como armas, la diferencia es que las películas de Jackie Chan siempre se han caracterizado por un enorme sentido del humor y, fiel a la filmografía del actor, el juego nos ofertará un arsenal de lo más peculiar: desde pescados a tubos de escape de coches, pasando por flotadores, escobas, cazos o desatascadores de baño. Como es habitual, estos objetos sólo se pueden utilizar durante un período de tiempo y también pueden ser arrojados.


El maestro de los especialistas




Jackie es un héroe muy completo que no se conforma con demostrar sus habilidades sólo en la lucha. Además, podrá realizar acciones propias de los plataformas y hasta trepar rebotando de pared en pared. También puede mover cajas, subir escaleras, balancearse en tubos, rodar, empujar objetos a patadas... Todo ello con precisos movimientos que aportan jugabilidad y la nota justa de variedad.






JACKIE CHAN STUNTMASTER
Arcade • Sony

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 11 años** Precio: **4.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos **7** Sonido **8** Diversión **8**

• El dinamismo y la variedad del juego.
• Su desenfadado planteamiento.

• No poder jugar a dobles.
• Cinco fases pueden hacerse cortas.

8

Un beat'em up variado, dinámico y muy divertido, con muchísima simpatía y una gran jugabilidad. Sólo *Fighting Force 2*, más serio, puede hacerle sombra.

Tombi 2

Vuelve el chico de los recados

Si te gustan los plataformas y te apetece probar cosas nuevas dentro del género, *Tombi 2* se convertirá en una de las opciones más interesantes que podrás encontrar. Y es que su peculiar planteamiento, sus originales pruebas y su curiosa mezcla de géneros suponen una experiencia única y original.

En el año 1998, el ex-programador de Capcom Tokura Fujiwara y su grupo Whoopee Camp se dieron a conocer en PlayStation con *Tombi*, una de las propuestas más divertidas y originales que hemos tenido oportunidad de disfrutar en la consola de Sony. *Tombi 2* recoge el relevo de su antecesor y mantiene la misma mecánica y sistema de juego, aunque incorpora una larga lista de novedades.

AL IGUAL QUE SU ANTECESOR, *Tombi 2* es una sabia combinación de los mejores elementos de los juegos de rol, plataformas y acción. Y una vez más, nuestra principal tarea consiste en derrotar a los maléficos Cerdiablos, los cuales han hechizado algunos lugares del universo de Tombi. Para que todo vuelva a la normalidad, Tombi deberá recorrer todos estos lugares para ayudar a sus habitantes, los cuales le encargarán toda suerte de cometidos, pruebas y misiones. Gran parte de estos "encarguitos", por no decir la mayoría, rozan lo delirante. Para que veáis que no exageramos, os diremos que hasta el mismísimo Papá Noel nos pedirá ayuda para que encontremos su saco de regalos... Como ésta hay 137 misiones más, que al ser cumplidas nos reportarán unos cuantos puntos de experiencia que nos permitirán acceder a objetos y lugares especiales. Como es lógico, para llevar a cabo todas las misiones, Tombi cuenta con unas reducidas habilidades y un escaso arsenal que irá mejorando y ampliando a medida que avance en la aventura.

ENTRANDO EN EL CAPÍTULO DE LAS DIFERENCIAS respecto al primer *Tombi*, lo que primero llama la atención es su apartado gráfico. En esta secuela, tanto los personajes como los coloridos escenarios

Como en los mejores juegos de rol



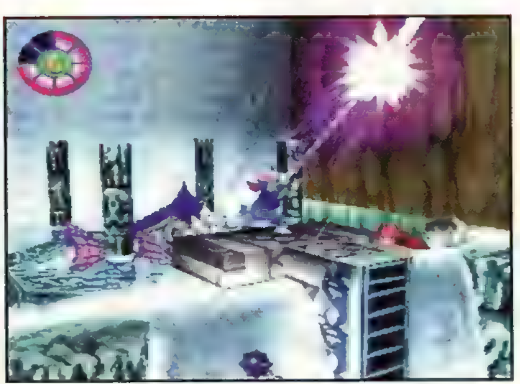


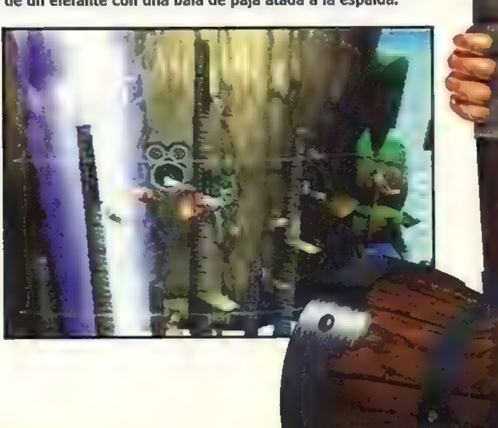
Tombi 2 presenta una serie de menús desde los que podemos ordenar y controlar los objetos que poseemos, comprobar las misiones y encarguitos que tenemos que cumplir o revisar el estado de nuestro personaje. Todos estos menús son el aspecto principal que une a este atípico plataformas con los juegos de rol más tradicionales.



Tombi 2 presenta una larga lista de retos en los que prima el ingenio, como éste en el que debemos atraer la atención de un elefante con una bala de paja atada a la espalda.

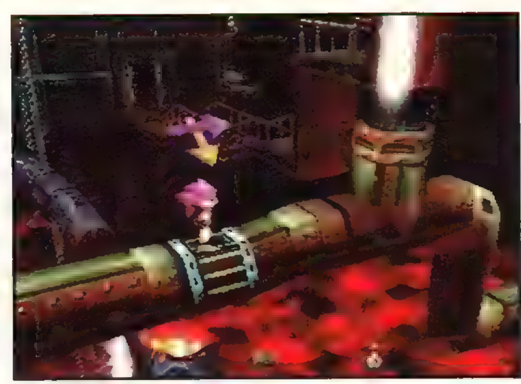








Los encargos que debe realizar *Tombi* se activan, por regla general, tras hablar con los pintorescos personajes que habitan su mundo.



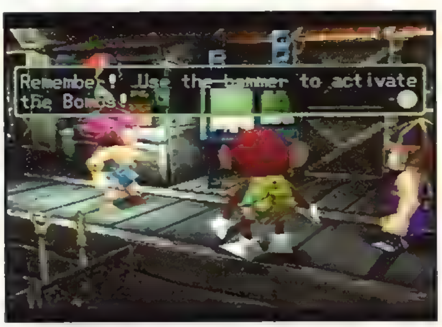
Como el desarrollo es pseudo 3D, los escenarios presentan lugares concretos en los que aparecen unas flechas para cambiar de plano.

son poligonales, algo que consigue dar al juego una apariencia más vistosa y espectacular, pese a que el desarrollo sigue siendo pseudo 3D (no disponemos de libertad completa de movimientos).

En segundo lugar, Whoopee Camp ha introducido voces para enfatizar las conversaciones que Tombi mantiene a lo largo del juego con los habitantes de su mundo. Es, sin duda alguna, el avance más importante en el apartado sonoro, ya que la pegadiza música la sigue realizando el chip de sonido de la consola, es decir, no son pistas de audio. Por desgracia, no hemos tenido acceso a una versión en castellano, y por lo tanto no podemos valorar la calidad de la traducción y el doblaje.

La última gran diferencia la encontramos en el tiempo de juego, que se ha disparado de manera considerable, ya que tras 10 horas apenas hemos cumplido el 50% de las misiones.

Sabemos que *Tombi 2* es un título atípico, extraño y que de primeras puede desconcertar a más de uno. Lo que tenemos muy claro es que si te gustan los plataformas, *Tombi 2* te va a entusiasmar, hasta tal punto que no lo dejarás hasta que realices sus 137 pruebas.

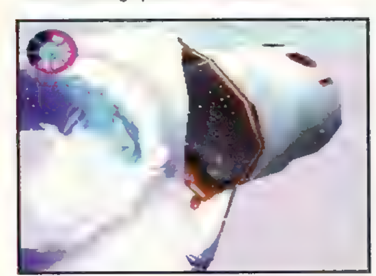


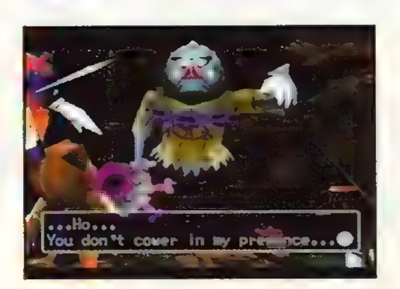
Todos los textos que aparecen en estas pantallas están en inglés, pero no os preocupéis porque Sony va a lanzar el juego en nuestro país completamente traducido y doblado.

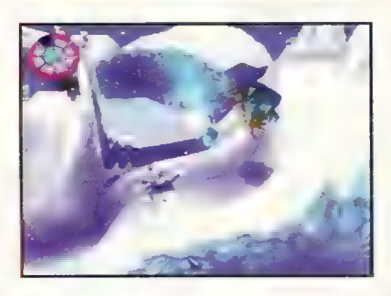


Los cerdiablos

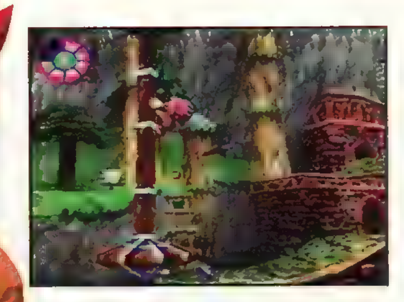
En total hay 5 jefes Cerdiablos, y para poder enfrentarse a ellos es necesario poseer unas bolsas especiales para encerrarlos. La mecánica en estos combates siempre es igual, y tras conseguir introducirlos tres veces en la bolsa, nuestro enemigo pasará a ser historia.



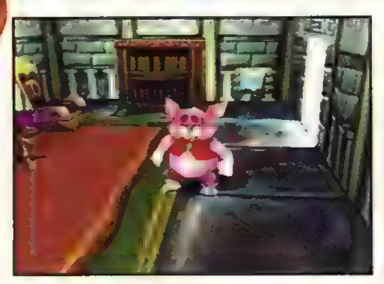




Por habilidades que no sea...



A lo largo de su aventura, Tombi deberá aprender ciertas habilidades para poder avanzar sin problemas. Aunque comenzamos con unas habilidades básicas, como correr, trepar o saltar, las más curiosas las obtendrá cuando utilice algunos disfraces, como por ejemplo el traje de gorrino, que le permitirá hablar con algunos personajes convertidos en marranos. Otras habilidades, como por ejemplo los hechizos, las obtendrá cuando derrote a un Cerdiablo.







Tombi 2 también presenta algunas pruebas especiales, como este paseo por una mina.



GHOUL PANIC

Como *Point Blank*, pero con fantasmas

Ghoul Panic es un alocado y divertido juego de pistola en el que asumimos el papel de un niño convertido en gato que para librarse de su maldición debe adentrarse en una casa encantada y superar un amplio espectro de pruebas de habilidad y puntería, como disparar a unas llamas para impedir que quemen a un gato o acertar un número de veces a una diana.

El juego tiene un planteamiento muy parecido al de *Point Blank 2*, lo que significa que en cada prueba debemos acertar a un número de blancos, teniendo un tiempo y una munición determinada. Pero ahí terminan las similitudes.

Para empezar, *Ghoul Panic* tiene unos gráficos poligonales que no tienen nada que ver con los 2D de los *Point Blank*. A su vez, en muchas de las pruebas la cámara gira hacia los lados, a modo de desplazamiento por pantalla, lo que rompe la estructura estática de las pruebas y les da más vidilla.

En lo tocante a los modos de juego, *Ghoul Panic* está bien surtido. Tiene cinco distintos, entre los que destacan un modo versus para ocho jugadores alternativos, un modo arcade en el que nos enfrentamos a unos terroríficos jefes finales, y un modo aventura en el que podemos ir cogiendo ítems, como máscaras mágicas o vidas extra.

Otras excelencias de este título son que está completamente traducido, es compatible con la G Con y tiene una dificultad muy ajustada. Con todo, no logra superar el listón de los *Point Blank* ya que las pruebas (y las dianas) son muy parecidas entre sí, lo que a la larga lo hace un poco monótono. Por lo demás, muy recomendable.

Un modo de juego incluye unos jefes finales tan peligrosos como divertidos.





El modo multijugador tiene opción para 2 jugadores simultáneos y para 8 alternativos.



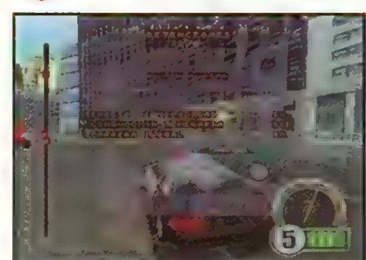


TEST DRIVE 6

¡Precaución amigo conductor!

Contando con más de 40 modelos reales de las principales marcas del mercado, *Test Drive 6* nos propone el divertido reto de embarcarnos en frenéticos campeonatos de turismos donde deberemos administrar nuestro capital, no sólo a la hora de comprar coche, sino también a la hora de inscribirnos en los torneos o actualizar nuestro vehículo. Para darle más emoción, las carreras se desarrollan en carreteras y ciudades repletas de vehículos que debemos esquivar, y policía ansiosa por multarnos. Este interesante planteamiento, que se ve mejorado por la parición de otros divertidos modos de juego como la persecución policíaca, pierde fuerza cuando apreciamos su descuidado sistema de control y la poco competitiva IA de los rivales, capaces de perder la carrera con tal de embestirnos.

Si a todo esto le añadimos un tratamiento gráfico muy desigual, con coches bien construidos, pero feotes escenarios, mucho popping y unas malas rutinas de colisión, el resultado final es un arcade poco recomendable. Tiene muchos circuitos, muchos coches y muchos modos de juegos, pero al final te deja como estabas. Si buscas un buen juego de velocidad que también te ofrezca mucho de todo, lo mejor es que te hagas con *Gran Turismo 2*.

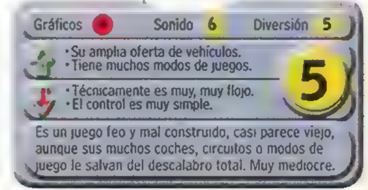


Test Drive 6 incluye un modo de juego en el que asumimos el papel de policía, teniendo que detener a los demás participantes de la carrera.



En los circuitos urbanos debemos tener cuidado con él tráfico, o de lo contrario no tardaremos en sufrir accidentes que nos retrasarán.





THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

Tan antiguo como la serie de televisión

Lo mejor del juego: las escenas animadas que unen las carreras. Son tan buenas, que parece que estamos viendo un episodio de la serie.

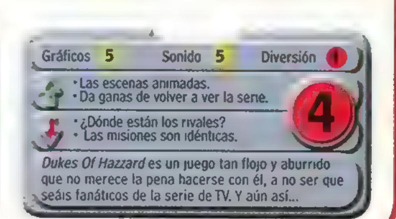


Inspirado en la famosa serie The Dukes Of Hazzard, este arcade de Ubi Soft nos permite controlar a su pareja protagonista y enfrentarnos a una sucesión de minimisiones independientes, pero bastante repetitivas, únicamente entrelazadas por escenas cinemáticas. Y decimos repetitivas porque aunque presenta más de veinte misiones, todas son carreras contrarreloj, persecuciones o huidas de la policía. Con el agravante de que los circuitos son pocos, muy parecidos y están casi vacíos. El 90% de las veces el único coche en pantalla es el nuestro, con el consiguiente aburrimiento que esto provoca.

Sus diseñadores han tratado de corregir este defecto incluyendo en los circuitos todo tipo de ítems y unos trazados peliculeros repletos de saltos sobre ríos y curvas cerradas. Sin embargo, la ausencia de rivales hace inútiles casi todos los ítems, y el grado de dificultad es tan bajo que es casi imposible salirse de una curva.

Pese a su correcto apartado gráfico, lo más seguro es que sólo los nostálgicos de la serie le encuentren el punto. Los demás, mejor absteneros.





RADIKAL BIKERS

¡Atrapen a ese pizzero!



Los que hayáis jugado al coin-op sabréis que *Radikal Bikers* es un arcade de carreras en el que nuestro objetivo es sortear un denso tráfico para llegar con la moto a la línea de meta antes que el rival y dentro de un límite de tiempo. Así de sencillo y así de efectivo. Y es que si en algo destaca este arcade es en la trepidante emoción de sus locas carreras y en su simpleza de control. Es un juego que cualquiera puede disfrutar y con el que todos se van a divertir: directo y efectivo.

En su paso a PlayStation este título de Gaelco no ha perdido ni ápice de su ritmo, velocidad y diversión, aunque sí ha visto mermada su calidad gráfica. Y es que por los circuitos del juego se mueven muchos objetos y para poder conseguir que el tráfico, los peatones, los ítems especiales y demás elementos "cupieran" en la memoria, los chicos de Bit Managers han sacrificado texturas, colores, un poligonito aquí y otro allá. El resultado final es un aspecto de simpleza, del que te olvidas en cuanto te sumerges en las carreras y en la enrevesada geografía de sus circuitos.



Además, Bit Managers no se ha conformado con hacer una versión tal cual de la máquina, sino que ha añadido importantes atractivos. Así, al modo arcade, que "sólo" consiste en llegar primeros a la meta, se suma el modo Radikal que incluye 28 circuitos nuevos en los que, además de ganar, hemos de intentar chocar lo menos posible para no destrozar la pizza y encontrar ingredientes extra bien escondidos.

Así, el juego se convierte en un intenso reto que nos empuja a superarnos, aunque eso suponga repetir la carrera varias veces. De hecho, una vez que conoces los circuitos, te apetece repetir para subir la puntuación y conseguir mejores motos.



El resultado es un arcade de velocidad asequible y divertido, que atrapa en su aparente simpleza de su jugabilidad, pero que oculta una dificultad más alta de la que se le supone. No es espectacular gráficamente, pero a la hora de la verdad es mejor perder texturas y disfrutar de su absorbente ritmo.



Los muchos atajos que ocultan todos los circuitos pueden llevarnos a atravesar, por ejemplo, un museo, un cine o las catacumbas.

Si queremos comprar motos potentes tendremos que llegar con la pizza en buen estado.



El modo de dos jugadores, un pelín flojo, se limita a circuitos sin tráfico donde sólo se compite contra el rival... y el retorcido circuito.

En los circuitos hay muchos ítems de ayuda, como este turbo, o tiempo extra.



WWF SMACKDOWN

Un juego de wrestling "smackchiflante"

Como en la vida real los luchadores tienen piques entre sí, y de vez en cuando suben al ring para coger el micrófono y llamarse de todo.



La opción multijugador resulta muy curiosa: no sólo permite jugar a cuatro amigos a la vez, sino que además, uno puede ejercer de árbitro.



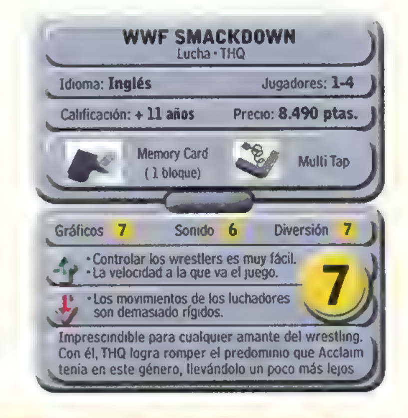
El wrestling era, originariamente, el deporte al que se dedicaban los boxeadores cuando se encontraban fondones, pero la llegada de la televisión lo convirtió en un espectáculo casi circense en el que de dos a cuatro luchadores estrafalarios suben sobre un ring a darse toda suerte de mamporros.

En su último título, *WWF Smackdown*, THQ nos ofrece la posibilidad de recrear en casa toda la emoción de este espectáculo, pudiendo escoger a cualquiera de las 30 superestrellas que presenta para labrarnos un nombre en el ring empleando todo tipo de golpes y torsiones.

El juego cuenta con un sencillísimo sistema de control (aunque no admite analógico), que nos permite realizar cualquier llave con una sencilla combinación de botones. Gracias a eso, *Smackdown* no sólo es apto para jugadores torpones, sino que adquiere un ritmo de juego muy acelerado en el que ataques, bloqueos y contraataques se suceden en escasas décimas de segundo.

Todo ello se complementa con una gran variedad de modos de juegos que, por primera vez en este género, son muy variados entre sí. Desde los consabidos combates en jaula al modo I Quit (en el que para ganar debes obligar a tu rival a decir que se rinde por un micrófono), pasando por un modo campeonato en el que puedes ir mejorando a tu luchador (obtienes puntos como si fuera un RPG).

Donde *Smackdown* pierde fuelle es en el apartado técnico. No sólo presenta unos personajes bastante rígidos, sino que el sonido es flojo y el editor de personajes se ha quedado mucho más corto de lo que prometía (sólo nos deja combinar partes del cuerpo de los luchadores, y no crear nuevos). Aún así, sus aciertos lo convierten en una sólida alternativa a *Attitude* y a *Mayhem*, y en un juego muy recomendable.



Ésta no es mi guerra

ARMY MEN: SARGE´S HEROES



Cuando salió *Army Men 3D*, muchos reconocimos en él un juego original aunque técnicamente pobre, que nos hizo desear una continuación mejorada. Imaginaos nuestra decepción con este *Sarge´s Heroes*, un título que no aporta nada a su antecesor.

Y es que *Sarge´s Heroes* retoma el planteamiento y la ambientación de *Army Men 3D* (soldado solitario que atraviesa niveles plagados de enemigos recogiendo ítems y acabando con enemigos), pero incorpora muy pocas novedades. De hecho, las podríamos resumir en tres: que en ciertas misiones contamos con la ayuda de otros soldados, que es más fácil esquivar el fuego enemigo y que tenemos dos armas nuevas.

Esta falta de novedades se podría perdonar si hubiera una mejora gráfica, pero no es así. *Sarge´s* mantiene y agrava el mal apartado gráfico de *Army Men 3D*, con unos escenarios sosos y plagados de niebla y popping. Un juego sólo para incondicionales del género bélico.



Para no dar taco con bola

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

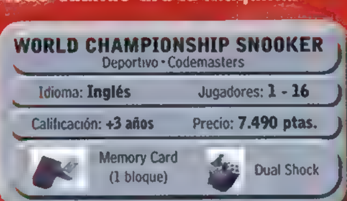


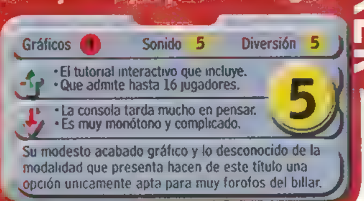
Inspirado en una modalidad de billar no muy conocida en España (el snooker), este *World Championship Snooker* muestra aspectos bastante prometedores (excelente tutorial, muchos modos de juegos, modo multijugador para 16 jugadores), pero también algunos importantes defectos.

Los más graves son una dificultad altísima (fruto de la elevada IA de los rivales), un poco acertado sistema de cámaras y una excesiva lentitud entre jugada y jugada, sobre todo cuando tira la máquina.

Gráficamente no es gran cosa y aunque muestra jugadores con movimientos casi idénticos a los de la vida real, su acabado no es del todo bueno. Tampoco es muy variado y para colmo, la física de las bolas no es realista.

Si eres un apasionado del Snooker podrás disfrutar con este juego, pero si prefieres otro tipo de billar o, directamente, los juegos lentos no son lo tuyo, lo mejor es que pases de largo.





¿HAS ECHADO UN VISTAZO A LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA?





SHOCK 2 RACING WHEEL

- 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari
- 2 palancas y 2 pedales analógicos para acelerar y frenar progresivamente.
- 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™
- Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central.

También disponible la versión para Dreamcast.



SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER ™

- Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a su sistema de infrarrojos.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.
- 2 potentes motores proporcionan el máximo realismo en juegos.
- 2 sticks analógicos permiten realizar todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.

También disponible la versión con cable de conexión (Shock2 Analog Controller).



MEMORY CARDS

Guillemot te ofrece la gama más amplia de tarjetas de memoria para que no te quedes sin municiones:

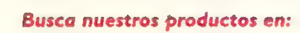
- Memory Card 1 Mb
- Memory Card 2 Mb (2x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 4 Mb (4x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 8 Mb (8x15 bloques de memoria no comprimida)



RAYMAN QUADRIPACK ™

Kit para Playstation super asequible que incluye:

- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.

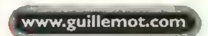














UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Mucha copa para poca competición

En un intento de cambiar radicalmente el aire de la saga *World league Soccer* en la que se basó el primer *Champions League*, Eidos ha dotado al juego un aspecto gráfico más espectacular y un sistema de control más asequible.

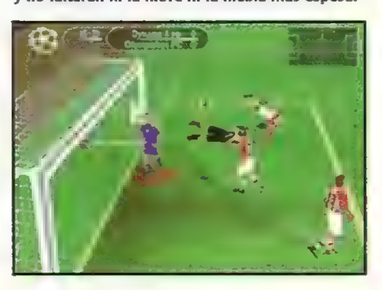
El tema gráfico lo apreciamos en el aire descaradamente más poligonal de los futbolistas, en su mayor tamaño y en una mayor acentuación de todas las animaciones (controles, regates...). Para comprobar lo asequible que resulta el sistema de juego basta un partido rápido. Es tan sencillo que puede hacerse monótono, y es que los tiros siempre van a puerta y abundan las rutinas para marcar. Es más, de un tirón podéis ganar la ansiada Copa de Europa y además con marcadores de escándalo. Está muy bien para torpones natos, pero si ya habéis probado vuestra habilidad con juegos como *ISS Pro Evolution* (con un control similar) ganaréis los partidos por 7 u 8 goles de diferencia.

En el tema de opciones disponemos de la actual Liga de Campeones al completo, así como posibilidad de crear nuestras propias ligas y copas, jugar partidos amistosos o recrear hitos del fútbol tomando el control de algún equipo histórico para completar, por ejemplo, una remontada épica.

Es divertido, pero su excesiva facilidad le hace perder ritmo, sobre todo si eres un habitual de los juegos de fútbol. En cuanto a opciones técnicas y tácticas no está sobrado y sólo sus muchos modos de juego y la posibilidad de crear competiciones propias le otorgan alicientes extra al hecho de disputar en casa la Liga de Campeones auténtica.



Los cambios climatológicos serán una constante y no faltarán ni la nieve ni la niebla más espesa.







UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
Deportivo • Eidos

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-8**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.490 ptas.**

Mem. Card (1 bloq.) — Dual Shock — Multi Tap

Gráficos 7 — Sonido 6 — Diversión 6

• Jugar la Liga de Campeones actualizada hasta el menor detalle.

• Su control es demasiado asequible y ganar a la consola es muy fácil.

6

Si eres un habitual de los simuladores, te parecerá demasiado fácil. Si esto te da igual, descubrirás un juego divertido y con la auténtica Copa de Europa.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

¿Qué hay de nuevo, Tiger?



El juego incluye un potente zoom que nos permite examinar fácilmente los alrededores del sitio en el que jugamos.



Podemos jugar haciendo uso del control analógico que, aunque es más preciso que el digital, es más difícil de dominar.

EA Sports nos presenta otra versión de su emblemático simulador de golf, *PGA Tour*, nuevamente apadrinado por Tiger Woods. La verdad es que casi podríamos hablar de revisión, ya que salvo por unos ligeros cambios, como un nuevo sistema de control analógico o la reducción a 5 del número de jugadores reales, es casi idéntico a la edición anterior. Así, *PGA Tour 2000* cuenta con cinco circuitos y nueve modos de juegos que van desde el emocionante y rapidísimo partido eliminatorio, al eterno campeonato.

En el tema técnico, el juego presenta un acabado gráfico más cuidado, con más y mejores animaciones, aunque los jugadores parecen pegados sobre los fondos. Si añadimos un apartado sonoro mediocre, el resultado final es un juego anodino que, sin ser malo, no ofrece nada interesante a los amantes del golf.

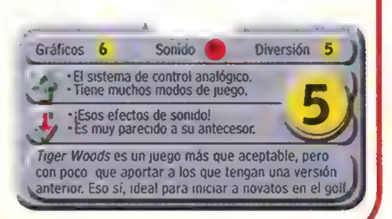


TIGER WOODS PGA TOUR 2000
Deportivo • EA Sports

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1 - 4**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.490 ptas.**

Mem. Card (2 bloq.) — Dual Shock — Multi Tap



Gráficos 6 — Sonido — Diversión 5

• El sistema de control analógico.
• Tiene muchos modos de juego.

• ¡Esos efectos de sonido!
• Es muy parecido a su antecesor.

5

Tiger Woods es un juego más que aceptable, pero con poco que aportar a los que tengan una versión anterior. Eso sí, ideal para iniciar a novatos en el golf.

BARBIE SUPER SPORTS

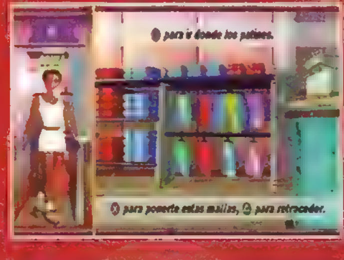
Otra forma de jugar con Barbie

Tras *Barbie Race & Ride*, la famosa muñeca repite en un juego con el que demostrará sus aptitudes para el patinaje y el snowboard. Con un control sencillo y asequible, el juego pondrá a prueba los reflejos de las niñas sin enfrentarlas a situaciones en las que puedan atascarse y desesperarse. Como aliciente extra, podremos elegir el vestuario de Barbie, combinar sus trajes y comprar tablas y patines que nos permitan lograr mejores puntuaciones.

Como es lógico, está doblado al castellano y técnicamente es muy superior al anterior *Barbie*, lo que consigue que resulte más dinámico y divertido. Sin duda, una fenomenal opción para las fervorosas seguidoras de Barbie



Hay muchas pruebas diferentes, que además se pueden jugar a dobles en ciertos casos.



BARBIE SUPER SPORTS
Arcade educatico • Sony

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **4.990 ptas.**

Memory Card (2 bloques) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 7 — Diversión 7

• Muchas y variadas pruebas con un control fácil y Barbie como "prota"

• Como es lógico, es muy simple y sólo para las niñas más pequeñas.

7

Seguro que las más fieles seguidoras de Barbie disfrutan tanto con este juego como con la muñeca. Ideal para tu hija o tu hermana pequeña.

PREMIERE MANAGER 2000

A la sombra de Manager de Liga

Después de tanto tiempo esperando para disfrutar de un juego de manager de fútbol, ahora tenemos donde elegir y a la opción de *Manager de Liga*, se suma *Premiere Manager 2000*.

La primera impresión es que *Premier Manager* nos oferta un abanico de opciones más amplio, y es que a la Liga española se unen las de Italia, Inglaterra, Francia y Alemania, lo que suponen más equipos y más duración.

Por desgracia, la emoción inicial se desinfla cuando descubrimos que el juego no cuenta con licencias reales lo que supone que, aunque los nombres de los jugadores sean reales, no es así con los clubes. Por poner un ejemplo, el Atlético de Madrid se llama Madrid Reds. Además, los clubes de cada división (podemos optar entre segunda y primera) se terminan mezclando de manera que podemos jugar en Primera contra el Leganés o en segunda con el Barça. Es decir, las Ligas son ficticias, aunque en cuanto a plantillas se intente mantener el realismo. Este aspecto desvirtúa la emoción de ejercer de manager que sí mantiene a la perfección *Manager de Liga*.

En lo que supera al juego de Codemasters es en el tema de la creación de estrategias, ya que nos permite más libertad, lo que encantará a los estrategas del fútbol.

Premiere Manager 2000 es sencillo de manejar, está traducido y termina enganchando, sin embargo, el realismo de *Manager de Liga*, su interfaz más atractivo y su mayor espectacularidad general hacen del juego de Codemasters la oferta más atractiva.



Podemos elegir equipos de primera y segunda división, pero los campeonatos no son reales.



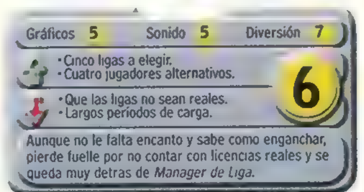
Con el editor de tácticas podremos modificar al milímetro la posición de cada jugador.



Según lo bien que realicemos nuestra labor recibiremos ofertas de trabajo de otros clubes.


Podremos seguir el partido como en la tele, pero no tendremos el control de los jugadores.





RESCUE SHOT

La versión infantil de El Guardaespaldas

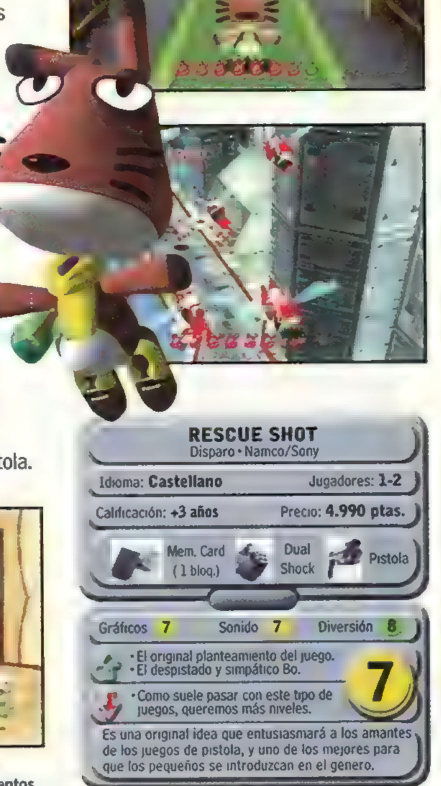
En estos últimos meses, Namco ha demostrado que su pistola G-Con 45 es uno de sus focos de interés a la hora de programar para PlayStation. Ahora, con el lanzamiento de este título, la compañía cambia de tercio y, tras *Point Blank* y *Ghoul Panic*, deja los minijuegos para presentarnos una innovadora propuesta.

Rescue Shot nos invita a convertirnos en improvisados guardaespaldas de Bo, un perro que ha perdido la memoria. De este modo, a lo largo de 12 niveles nuestra principal tarea será proteger a Bo de todos los peligros que lo acechen, ya sean desprendimientos, murciélagos o setas venenosas que intentará comer.

Como podéis imaginar, Bo se desplaza libremente por los escenarios, ajeno a lo que le rodea, hasta el punto de que ni sabe lo que tiene que hacer. Por eso, otra de nuestras tareas consiste en dispararle a él, no para dañarle, sino para obligarle a que se agache o salte obstáculos, lo que convierte ciertas zonas del juego en verdaderos retos plataformeros.

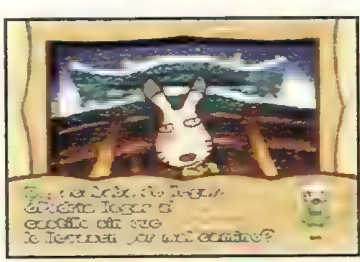
Pese a que en un principio *Rescue Shot* puede parecer excesivamente infantil, su aparente ingenuidad y dulzura esconden un nivel de dificultad progresivo que nos invitará a repetir varias veces algunos de sus niveles, ya sea por la dificultad de un enemigo final o porque no conseguimos superar alguno de sus retos, como salir de un laberinto.

Técnicamente, *Rescue Shot* es una verdadera delicia. Tanto personajes como escenarios, son poligonales y encierran un gran colorido y viveza. *Rescue Shot* es, sin duda alguna, uno de los juegos más divertidos y originales de cuantos se pueden encontrar en el reducido catálogo de juegos para pistola.




Recue Shot mezcla las "plataformas" y los disparos de una manera sumamente original.

El juego presenta numerosos retos, como escapar de un laberinto, y 12 enemigos finales.


Para contarnos la historia de Bo, Namco ha optado por un "look" parecido al de los cuentos.

RESCUE SHOT
Disparo • Namco/Sony
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** Precio: **4.990 ptas.**
Mem. Card (1 bloq.) · Dual Shock · Pistola

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 8
• El original planteamiento del juego.
• El despistado y simpático Bo.
• Como suele pasar con este tipo de juegos, queremos más niveles.
7
Es una original idea que entusiasmará a los amantes de los juegos de pistola, y uno de los mejores para que los pequeños se introduzcan en el género.

STREET FIGHTER EX 2

Más polígonos para la saga

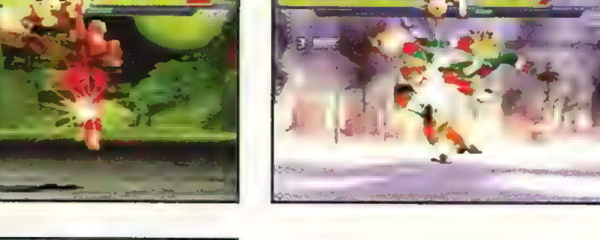
Con cada nueva entrega de la saga *Street Fighter*, Capcom introduce suficientes novedades como para justificar su adquisición. En el caso de la línea poligonal *Ex*, programada por Arika, estas innovaciones se han encaminado hacia la inclusión de unos cuantos personajes nuevos y la reaparición de otros pertenecientes a las primeras entregas de la saga, como Vega o Blanka. No obstante, Capcom también ha retocado el sistema de lucha y ha añadido la nueva técnica Excel, y algunos ataques nuevos que se suman a los aparecidos en la anterior entrega Ex.

En esencia, la técnica Excel se asemeja a la modalidad V-ism de *Street Fighter Alpha 3*, y gracias a ella es posible encadenar ataques de una manera mucho más rápida, sencilla y asequible. Además, Capcom ha recuperado las fases de bonus, uno de los elementos más recordados por los seguidores de los primeros capítulos de la saga. De este modo, aparte de los consabidos niveles en los que teníamos que destrozar barriles, se nos ofrece un evento especial que consiste en machacar un satélite. Por lo demás, y respecto a la anterior entrega, no faltan los personajes ocultos, el divertido modo entrenamiento o el mejorado modo Director desde el que podemos controlar las cámaras sin participar en el combate.

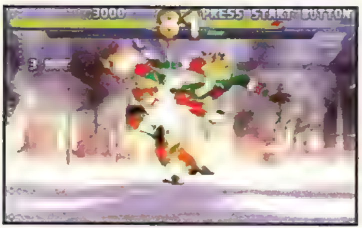
Por otra parte, a nivel gráfico *Street Fighter Ex 2* queda muy por encima de su antecesor, y pone en pantalla unos personajes y unos escenarios mucho más redondeados y perfectos, sin olvidar los espectaculares efectos de luz. Para ser una conversión de una recreativa con un potencial técnico superior al de PlayStation, el resultado no podía ser mejor. Lo que está claro es que los seguidores de la saga *Street Fighter* tienen ante sí una cita ineludible, aunque el resto, sobre todo los que tengan la anterior entrega *Ex*, puede que lo encuentren bastante parecido.

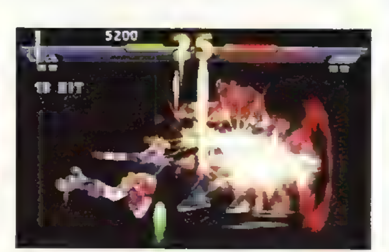
Gracias al modo Excel, hasta el menos experto puede realizar sus pinitos en el arte del combo.

Las divertidas fases de bonus vuelven a hacer acto de presencia en esta entrega.











BARÇA MANAGER

Especial para culés

El modo escáner nos permite seguir de cerca la actuación de un jugador en concreto.

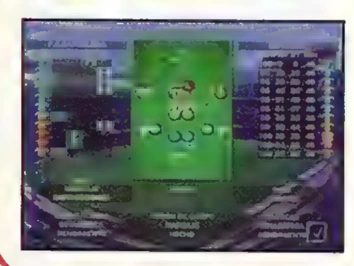
Este nuevo manager es una edición muy especial para los seguidores del FC Barcelona y es que, pensado especialmente para los forofos de este club, es el primer juego en el que puede elegirse como idioma el catalán y que además, si jugamos con el Barça, tiene el himno del club como melodía principal. Eso sí, el juego permite escoger a cualquier equipo de la primera y segunda división española, así como de la liga inglesa, italiana y francesa. Es decir, muy culé, pero manager en toda regla.

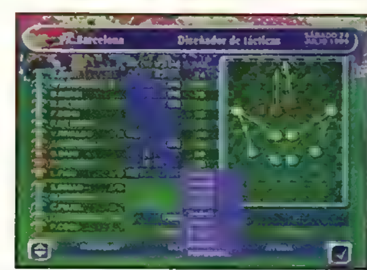
Entre sus defectos y virtudes podemos contar prácticamente los mismos que en *Premiere Manager* (al cual se parece mucho), aunque cuenta con un interfaz más cercano al que sería un juego de PC, con muchos menús y submenús desplegables. Igual que el juego de Infogrames, no cuenta con la licencia de LFP, lo que impide disfrutar al máximo del realismo de la competición al no presentar los nombres auténticos de los equipos y mostrar desfases con los jugadores y plantillas. Sin embargo, también es un juego muy completo, sobre todo a la hora de construir estrategia de juego, aunque menos visual y asequible que *Manager de Liga*, que sigue siendo el mejor.

Decantarse entre éste y *Premiere Manager* es una cuestión personal, aunque ambos pueden quitarnos el gusanillo de dirigir un club de fútbol. Sin embargo, *Barça Manager* parece tener menos problemas de traducción, dentro de no tener ligas reales es más realista y ofrece un dominio sobre el juego mucho más completo.



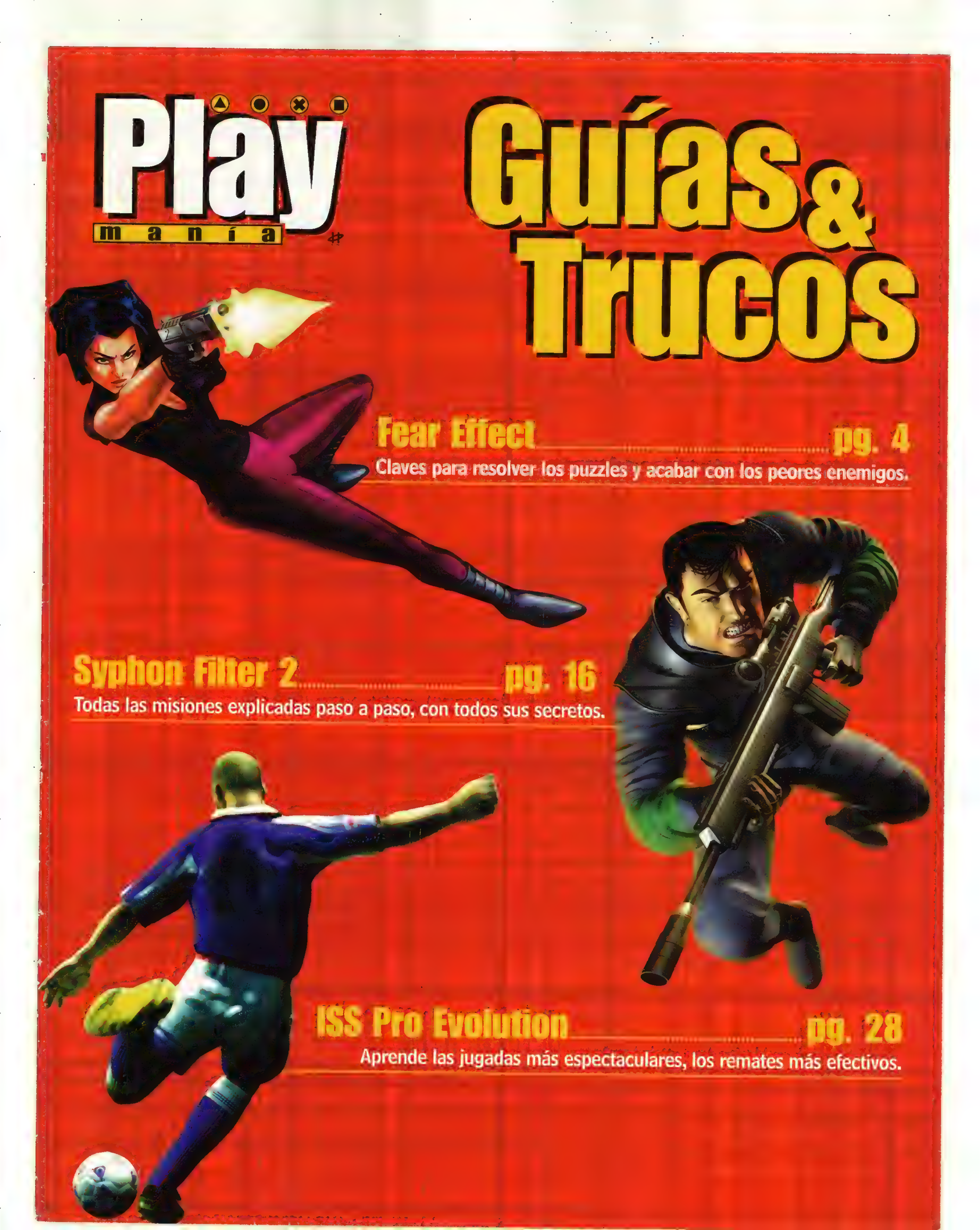
Podemos preparar partidos amistosos con casi cualquier equipo de todo el mundo.





Podemos crear nuestras estrategias modificando las tácticas básicas del juego, así como elegir a nuestro capitán o al lanzador de faltas.




Play
m a n í a
Guías & Trucos
Fear Effect pg. 4
Claves para resolver los puzzles y acabar con los peores enemigos.
Syphon Filter 2 pg. 16
Todas las misiones explicadas paso a paso, con todos sus secretos.
ISS Pro Evolution pg. 28
Aprende las jugadas más espectaculares, los remates más efectivos.

Ace Combat 3

• **Controlar la repetición:**
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.



Jungla de Cristal 2

Ya sabíamos nosotros que de este juego tenía que haber más trucos de los que os dimos el mes pasado. Como muestra, aquí van algunos más. Para activarlos, debes pausar el juego y pulsar las secuencias que os damos a continuación. Para desactivarlos hay que volver a pulsar la misma secuencia.

• **Hombre eléctrico:**
■, ■, L1, L1, R1, R1.

• **Vista subjetiva:**
●, ▲, ▲, ■

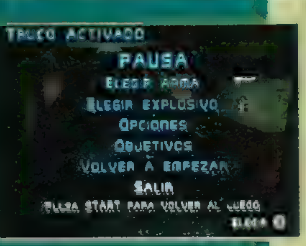
• **Descabezas enemigos:**
■, ■, ●, ●, R1, R1.

• **Desactivar la mira láser:**
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1

• **Munición infinita:**
L1, L1, R1, R1, ●, ●

• **Invencibilidad:**
▲, ▲, ●, ●, L1, L2





Army Men Air Attack

• **Passwords de nivel multijugador:**

Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →

Misión 3:The Train That Could:
▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑

Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖

Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑

Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →

Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →

Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓

Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2)

Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →

Misión 11: River Rapids Riot
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →

Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2)

Misión 13: Demolition Time:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●

Misión 14: Pick Up The Pieces:
←(x2), ↑, →(x2), ↑, ↓, ✖

Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■

Misión 16:
▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑

• **Passwords de nivel para un jugador:**

Misión 2:
→, ↑, ■, ✖, ↑, ●, ↑, →

Misión 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑ (x4)

Misión 4:
■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■

Misión 5:
● (x2), ■, ↓ (x2), ■, ✖(x2)

Misión 6:
✖, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →

Misión 7:
↑, ↓ (x3), →, ←(x3)

Misión 8:
←(x2), ▲, →(x2), ▲, ↑ (x2)

Misión 9:
■ (x3), ●, ↓ (x3), ←

Misión 10:
●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓ (x2)

Misión 11:
▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓

Misión 12:
↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■

Misión 13:
✖, ←(x3), ■, ▲, ●, ✖

Misión 14:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●

Misión 15:
↓ (x4), ✖, ✖, ●, ●

• **Todos los copilotos:**
Introduce como password:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

40 Winks

• **40 duendes rescatados:**
Dentro de tu casa pausa el juego, presiona Select y pulsa:
←, ↓, →, →, →.

• **Todas las llaves:**
Igual que antes, pero pulsa:
●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

• **50 Zzz's:**
Pausa en cualquier momento, presiona Select y pulsa:
→, **L1**, ↑, **R1**, **L1**

•**10 Lunas:**
Igual que antes y pulsa:
↑, **L2**, ←, **R2**, ←.

• **Modo Cabezón:**
Igual, con esta secuencia:
L1, ↑, →, **L2**, ↑.

Spyro 2

• **Cambiar de color:**
Pausa el juego e introduce una de estas combinaciones:

Negro: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Azul: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✖.

Verde: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲.

Rosa: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■.

Rojo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.

Amarillo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

• **Rastreador de Gemas:**
Para encontrar gemas de modo sencillo, pulsa y mantén presionados durante el juego los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. La libélula-dragón que te sigue señalará la dirección en la que está la gema más cercana.

• **Spyro Cabezón:**
Pausa el juego y presiona ↑ 4 veces, **R1** 4 veces y luego ●.

• **Hacer Plano a Spyro:**
Pausa el juego y pulsa:
←, →, ←, → **L2**, **R2**, **L2**, **R2**, ■.

• **Todas las habilidades:**
Pausa y presiona:
● 4 veces y ■ cuatro veces.

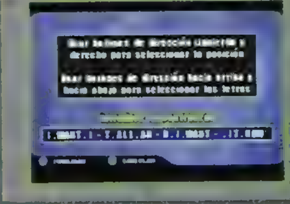
• **Acceder a una demo de *Crash Team Racing*:**
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1**, **R2** y ■ en la pantalla de presentación.

Trick'n Snowboarding

• **Más esquiadores:**
Para conseguir jugar con los personajes de *Resident Evil*, pulsar la siguiente secuencia en la pantalla del título:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●.
Después selecciona el modo de juego Free y pulsar **R2** o **L2** en la pantalla de seleccionar jugador.

Rollcage Stage II

• **Modo Sobrevivir:**
Introduce este password, y habrás desvelado una nueva interrogante de la pantalla de modos de juego.



HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

• **Modo espejo:**
Para disfrutar de todos los circuitos, pero de manera inversa, introduce este código:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOO!

• **Más difícil todavía.**
Para complicarte más la vida en el Modo Maestro, introduce este código:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!



• **Lo más de lo más:**
Con esta clave de ahora no necesitarás nada más para tenerlo, absolutamente todo:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Syphon Filter 2

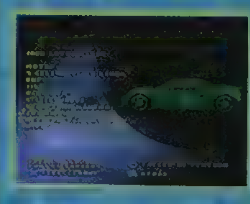
• Pasar de nivel.
Pausa el juego y con la palabra Map iluminada pulsa esta secuencia:
➡ + L2 + R2 + ● + ■ + ✖ (simultáneamente).
En el menú de opciones aparecerá la opción Cheats desde la que podrás pasar de nivel.

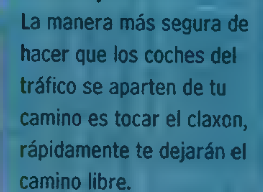


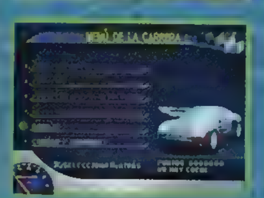


• Por si te parece fácil:
Si quieres aumentar aún más la dificultad de este endiablado juego, basta con que presiones estos botones al mismo tiempo en la pantalla del título. Empezarás a jugar directamente. A medida que juegues accederás a las secuencias secretas que podrás visualizar en el menú de opciones.
⬆ + SELECT + L1 + R2 + ■ + ● + ✖.

Test Drive 6







Para que funcionen los trucos introduce estos códigos como nombre en la pantalla adecuada:

- **6,000,000 de dólares:** AKJGQ
- **Todos los coches:** DFGY
- **Todas las pistas:** ERERTH
- **Modo Stop The Bomber:** RFGTR
- **Pide paso:**
La manera más segura de hacer que los coches del tráfico se aparten de tu camino es tocar el claxon, rápidamente te dejarán el camino libre.
- **Elige bien tu coche:**
Si quieres ver bien tu coche desde todos los ángulos antes de elegirlo, sólo debes usar los botones **L1** y **R1** en la pantalla de selección para poder rotarlos.

SALIR DE ADLEHYDE EN WILD ARMS

¡Hola amigos de PlayManía! Tengo un problema con el fantástico *Wild Arms*: no sé qué hacer para que empiece el festival. Un amigo me ha dicho que para ello debo reunir a los tres personajes, pero no sé cómo.

Carlos (Torrelavega, Cantabria)

Nada más entrar en la ciudad con Cecilia, ve a la casa que se encuentra al norte de la posada. En ella encontrarás a la profesora Emma, la arqueóloga al frente de las excavaciones de la tumba de Lolithia que te ofrecerá el trabajo de despejar la tumba de monstruos. Acepta y podrás ir a la posada y reclutar a Jack y a Rudy. El festival comenzará cuando hayas acabado con los monstruos.

LA HABITACIÓN DE LOS CUERVOS DE RESIDENT EVIL

¡Hola PlayManía! Por un lado quiero felicitaros por el espléndido trabajo que realizáis, y por otro me gustaría que me ayudarais en el *Resident Evil*. He llegado a una sala con cuadros y cuervos que no sé como se pasa, ya que cada vez que acciono el interruptor de un cuadro las aves me atacan. Me gustaría saber cómo pasar esta habitación, y si habéis publicado alguna guía del juego en la revista.

David (Tordesillas, Valladolid)

Para que no te ataquen los cuervos debes pulsar los interruptores de los cuadros en el siguiente orden: newborn baby, infant, lively boy young man, tired middle aged man y old man. Después, vete hacia el último cuadro de la sala y acciona el interruptor para hacerte con la Star Crest. En lo referente a la guía, apareció en el suplemento del número 4.

TRUCOS PARA EVERYBODY´S GOLF

¡Hola PlayManíacos! os escribo porque me gustaría que me dierais trucos para Everybody´s *Golf*.

Fernando (Santa Coloma de Gramanet, Barcelona)

Para que tu golfista utilice el palo con la mano izquierda, ve a la pantalla de selección de personaje ilumina el que vas a utilizar, y pulsa ✖ mientras presionas L1. Para dar la vuelta a los circuitos pulsa a la vez ✖, L1 y L2 en la pantalla de selección de campo.

EL ORDEN DE LAS CARTAS EN DINO CRISIS

¡Hola PlayManía!, tengo una pregunta para vosotros. ¿En qué orden hay que poner las cartas en el juego *Dino Crisis* para abrir la escotilla con cerraduras eléctricas. Gracias.

José Luis (Badajoz)

Debes poner las cartas en el mismo orden en el que aparecen en pantalla. Para no confundirte, lo mejor es que cojas papel y lápiz e ir anotándolos según van saliendo.

PASAR EL WRECK OF MARIA DORIA

Hola amigos de PlayManía. Tengo el juego *Tomb Raider II*, y aunque tengo vuestra guía no logro pasar el nivel Wreck of the Maria Doria. Estoy en la parte en la que dice que debo mover el bloque de la esquina para sacar otro incrustado en la pared, pero por mucho que lo intento no puedo.

Alicia (Zaragoza)

Por lo que nos dices, parece que colocas mal el bloque exterior, con lo que se choca con el incrustado cuando intentas sacarlo al pasillo. Para solucionarlo, empuja el primer bloque hasta que toque la pared del fondo, y así no tendrás problemas.

SORTEAR AL RECAUDADOR EN LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

¡Hola PlayManía! En La *Ciudad de los Niños Perdidos* he dormido al hombre que está sentado en la silla enfrente de la escuela y he cogido la llave, pero cuando me dispongo a salir se despierta, me encierra y me pone Game Over en pantalla. ¿Qué he de hacer para que no se despierte?

Alberto (Guadalajara)

Al intentar salir, el perro que tiene al lado comienza a ladrar y le despierta. Para que esto no suceda dale al perro el hueso que tienes en el inventario.

TRUCOS VARIOS PARA DUKE NUKEM: TIME TO KILL

¡Hola amigos! Tengo el juego *Duke Nukem: Time To Kill*, y os escribo porque me cuesta mucho avanzar. Os agradecería mucho que me dierais algunos trucos, como el de pasar de nivel o el de todas las armas.

David (Madrid)

Para activar estos trucos, debes pausar el juego en mitad de una partida y pulsar cualquiera de las siguientes combinaciones:
Invencibilidad: L2, R1, L1, R2, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇ y Select, Select.
Todas las Armas: L1, L2, ⬆, L1, L2, ⬇, R1, ➡, R2, ⬅.
Elegir Nivel: ⬇ (X9) y ⬆.

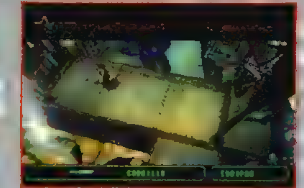
Fear Effect

Un secuestro muy accidentado



Fear Effect se ha destapado como una de las aventuras más originales de los últimos tiempos y también como una de las más complicadas. Su innovador sistema de juego ya provoca ciertas dificultades, pero si sumamos retorcidos puzzles y enemigos difíciles de derrotar nos encontramos con un juego que pone a prueba por igual nuestra habilidad y nuestra paciencia. Con esta guía os ayudaremos en los principales obstáculos pero, como siempre, será vuestra pericia la que os saque del atolladero. Suerte.

BIENVENIDOS A HONG KONG (DISCO 1)



Empezarás el juego manejando a Hana. Nada más bajar del helicóptero, salva la partida y dirígete al ascensor (hay una luz amarilla que te permitirá reconocerlo). Una vez arriba, equipa tu cuchillo y avanza despacio para que no te descubran. Encontrarás en el camino a dos hombres a los que deberás atacar por la espalda. Tras coger la **munición**, fíjate en la ventana que hay justo a la izquierda de la escalerilla. Acércate y, después de la escena, rómpela con el cuchillo (para no malgastar balas).

Entra en la habitación. Al fondo verás una estantería, y en ella un **fusible**. Cógelo y ve hacia la palanca roja que hay en la pared para accionarla.

Sal de la habitación y sube por la escalerilla. Arriba verás una válvula; gírala para eliminar de un plumazo a otro de tus enemigos. Avanza por esa plataforma y baja por el otro lado. Una vez abajo, coge la **llave** que ha dejado el hombre al que has eliminado.

Con esa llave dirígete ahora hacia la derecha y úsala en la reja. Cuando estés al otro lado, vuelve a avanzar despacio para no ser descubierta por los guardias que vigilan la puerta. Atácales por la espalda con el cuchillo y recoge la **munición** y la **tarjeta roja**.

EN BUSCA DE JIN

Usa la tarjeta en la puerta que encontrarás a la izquierda. Ataca al hombre que hay en la habitación por la espalda y ve hacia los monitores. Verás una escena en la que torturan a uno de los amigos de Hana, Jin. Puedes salvar la partida junto a la mesa que hay en el centro de la habitación.

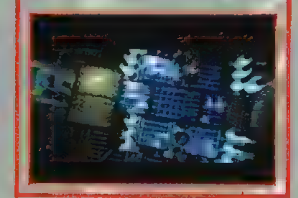
Sal por la otra puerta y acércate con sigilo a otros dos hombres para atacarlos por la espalda. Coge la **munición** y la **ametralladora**. Equipa esta última y sigue el camino. No hagas caso del ascensor y ve hacia una planta eléctrica. Estrena aquí tu nueva arma y acaba con todos los hombres para pasar al otro lado.

Ve a la puerta del fondo (nada más entrar hay un punto para salvar) y entra en una nueva habitación en la que encontrarás una **llave** que abre uno de los armarios de la sala donde viste el vídeo.

Baja por la rampa y da buena cuenta de los dos hombres que esperan abajo. Sigue avanzando y coloca el fusible en el panel situado a la izquierda. Sube la rampa, equipa tu cuchillo (para ahorrar munición) y sal de esta sala. Acércate con cuidado al hombre que está al lado de la planta eléctrica y atácalo por la espalda.

PUZZLE

En la planta eléctrica verás tres placas centrales con corriente y otras dos placas a cada lado. Espera a que no haya corriente en la primera placa del centro; avanza hasta la placa lateral que hay a la derecha de Hana; después hacia la segunda placa central y, por último, sal atravesando la tercera placa central.



Retrocede hasta el ascensor; elimina al hombre que encontrarás cerca del ascensor y vuelve a la habitación donde viste el vídeo de Jin. Con la llave podrás abrir el armario que tiene el número 67 y coger una **tarjeta azul** y una **pistola**. Vuelve al ascensor y sube; nada más salir ve hacia la izquierda para coger el **cortacables**.

Ve después a la izquierda (fíjate en el panel luminoso de la pared) y avanza sin detenerte en ninguna puerta. Ataca a todo matón que veas por el camino hasta al final del pasillo. Encontrarás una puerta en la que podrás salvar y usar la tarjeta azul. Dentro encontrarás a Jin en una situación un poco complicada.



SALVA A TU COMPAÑERO

Antes de hacer nada acaba con los tres hombres que hay en la habitación, con cuidado de no disparar a tu compañero. Después acércate a él y usa el cortacables en la bomba para desactivarla.

PUZZLE

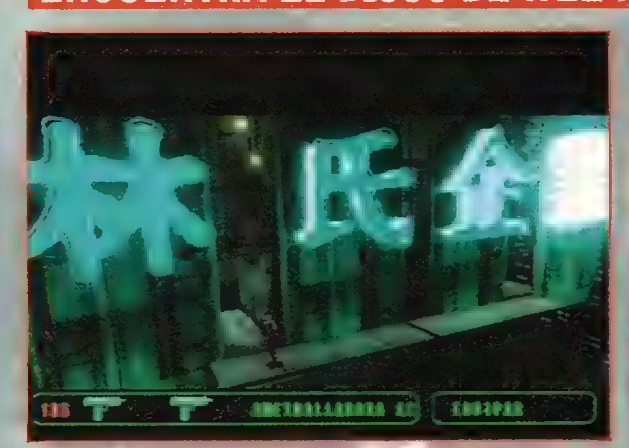
Para evitar que Jin y Hana salten por los aires corta los cables en este orden. Uno, pon el cursor en la luz naranja y corta los cables rojo y amarillo. Dos, pon el cursor en la luz violeta y corta los cables rojo y azul. Tres, pon el cursor en la luz verde y corta los cables azul y amarillo.



Tras ver cómo acaban con la vida de tu compañero, y con los explosivos en tu poder, sal de la habitación y dirígete a la puerta que está a la derecha del panel de colores (a la derecha del ascensor). Coloca allí los explosivos para conseguir abrirla, teniendo cuidado de no quemarte.

Entra en la habitación y avanza por la rampa. Al final encontrarás a uno de los matones y más adelante a otros dos. Deshazte de ellos y baja por la escalerilla que hay cerca de la habitación donde viste el vídeo de Jin.

ENCUENTRA EL DISCO DE WEE MING



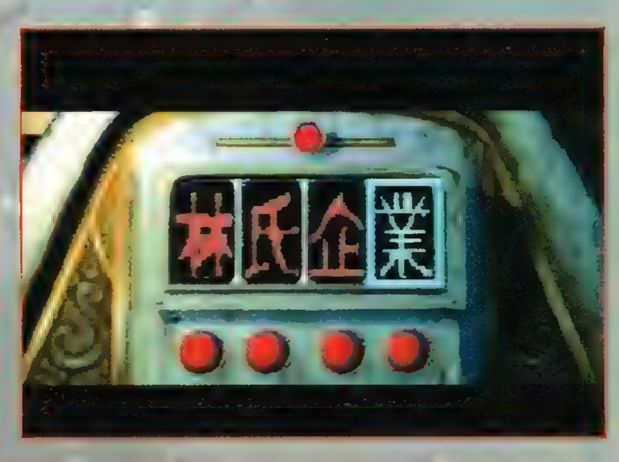
En la siguiente sala encontrarás un punto para salvar (te recomendamos que lo uses). Sigue avanzando y ataca a dos hombres que encontrarás bajo unas letras de neón. Después de hacerlo, y antes de seguir avanzando, fíjate en la colocación de las letras: luego te hará falta. Entra en la habitación que hay al final del pasillo.

ENEMIGO

Para vencerle lo más rápido es que uses las ametralladoras. Esquívale rodando y dispárale mientras recarga su arma. En el momento en que vuelva a disparar, sigue rodando y moviéndote para que no te alcance. Repite los mismos movimientos hasta que logres acabar con él.



Tras derrotarlo, podrás conseguir la **ametralladora**. Dirígete después hacia el panel de la izquierda de la habitación e introduce por orden los símbolos que aparecían fuera, en las letras de neón. De ese modo conseguirás el **disco** del que habló Jin (aunque no te servirá de mucho).



GLAS AL RESCATE

Después de ver como capturan a Hana te tocará controlar a Glas. Empezarás desde el principio con este personaje y tendrás que recorrer prácticamente los mismos caminos que antes.

Para empezar, ve hacia el ascensor y acciónalo. Un helicóptero aparecerá y lo arrasará todo. Deberás correr hacia la escalerilla para no quemarte (hazlo rápido o Glas morirá).

Arriba encontrarás nuevos enemigos, así que deberás ir preparado. Avanza hasta llegar a la escalera que lleva a la válvula. Antes de subir del todo, espera a que el dichoso helicóptero pase y dispare para poder llegar hasta el otro extremo de la plataforma.





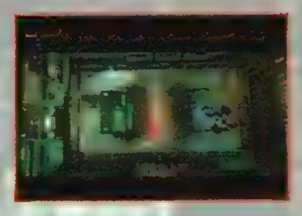


Cuando estés abajo, además de localizar un punto para salvar partida, encontrarás una **tubería**. Recógela y úsala en la bombona que hay a la derecha.

Después de hacer que salga todo el gas, dispara y échate para atrás (o te alcanzará el fuego). Cuando la bombona explote, asómate.

DE NUEVO EN PROBLEMAS

De nuevo con Hana, deberás estar preparado para echar a rodar hacia el centro de la habitación y poder coger el **cuchillo**. Después, sigue rodando hasta acercarte al enemigo y poder matarlo. Mientras esté disparando no dejes de moverte, pero no te vayas muy lejos o no le podrás atacar con el cuchillo. Cuando te deshagas de él, Hana podrá recoger su **rifle de asalto** y eliminar a los tres guerreros que hay fuera. Deberás llegar al otro extremo del pasillo. Salva e intenta subir por la escalerilla... aunque hagas lo que hagas, atraparán a Hana.







PUZZLE

Con Glas deberás atravesar las tuberías que están al rojo vivo: avanza por la tubería de la derecha sin meterte por otro camino. Al final de la tubería verás otra más larga. A mitad del camino, en una pequeña tubería encontrarás un punto para salvar. Cuando la tubería no esté caliente avanza hasta el final.



ENEMIGO

Ahora te toca enfrentarte cara a cara con el maldito helicóptero que ha estado atosigando a Glas desde el principio.

Ve rodando hasta la esquina superior derecha para coger un poco de **munición**, y desde allí mismo dispara a los bidones para estropear una de las hélices del helicóptero. No te agobies demasiado, porque en la pantalla aparecerá una señal cuando lo tengas a tiro.

Repite la misma operación desde el otro lado de la plataforma y adiós aparato.







HAY QUE RESCATAR A HANA

Sal por la puerta que hay a tu derecha, acaba con los guerreros que hay en el pasillo (recuerda que antes puedes salvar). Y dirígete hacia el ascensor, donde Hana cogió el cortacables. Antes de llegar verás a otros dos guerreros. Deshazte de ellos para conseguir un **rifle de asalto** y **munición**. Retrocede luego hacia la puerta que está en llamas, equipa tu cuchillo y elimina al primer guerrero por la espalda. Retrocede después para equipar el rifle de asalto y... tú mismo. Sólo te diremos que hay unos diez enemigos en esa habitación. Recuerda recoger la **munición** que te vayan dando o te quedarás sin balas demasiado pronto.

Cuando esté todo despejado sube por la rampa y elimina al resto de los guerreros. Salva la partida, ve hacia la planta eléctrica y sigue avanzando hasta llegar a las escaleras por las que bajó Hana.

Después de la entrada espectacular de Glas, deberás manejar a Hana.



ENEMIGO

En esta ocasión deberás enfrentarte a un helicóptero militar (por lo menos eso parece). Desde el lado izquierdo de la habitación, dispara al helicóptero mientras éste dispara al centro de la habitación. Cuando cambie de dirección, ve corriendo hacia el lado donde está Glas. Aprovecha para recoger la **munición** y espera a que el helicóptero vuelva a cambiar de dirección. Cuando lo haga, vuelve a tu sitio y sigue disparando.

Una vez Hana se haya [illegible] del helicóptero, corre con Glas a lo largo del pasillo, hasta que puedas montar en el helicóptero con Hana [illegible].





Y POR SI FUERA POCO, AHORA ZOMBIES (DISCO 2)

Parece que las cosas se van complicando; después de acabar de esa forma tan espectacular el primer disco, parecía que no había nada más que pudiera sorprendernos... pero no hay más que ver el principio del segundo CD para saber lo que nos espera a lo largo de los siguientes.

Al salir del barco Hana se encontrará con una isla... ¡llena de zombies! Toca sufrir.



Deshazte de los dos primeros, a la vez que salvas la partida al lado del barco.

Avanza después por el muelle y dirígete a la derecha. Encontrarás otros dos zombies a los que podrás disparar,



además de poder coger otra **pistola**.

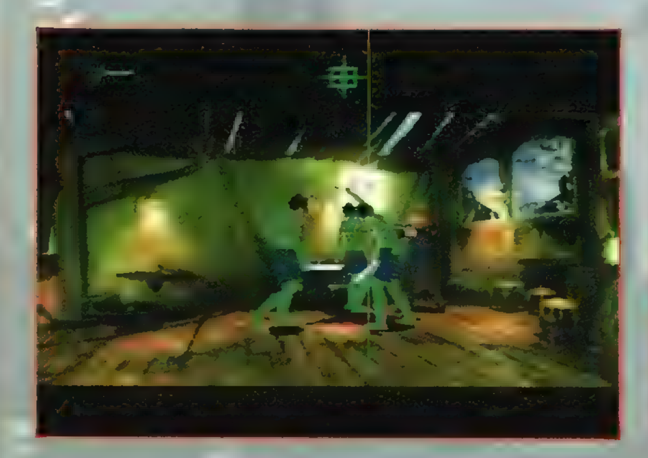
Retrocede después y sigue avanzando por el otro lado del muelle. Encontrarás a un zombi que se hace el "muerto", pero no te fíes de las apariencias...



EN BUSCA DE LA LLAVE PO MON

Tras eliminarlo pasarás a controlar por unos instantes a Deke, un nuevo personaje.

Entra en la primera cabaña que encontrarás a la zquierda del personaje y límpiala de zombies. Acto seguido, con Glas, deberás atravesar el puente en llamas, con cuidado de no quemarte (también puedes salvar antes empezar a moverte).



Después de manejar a los demás personajes por unos segundos, te tocará otra vez controlar a Hana; (será mejor que te acostumbres a estos cambios de personaje tan rápidos). Bien, de nuevo con Hana, dispara los zombies que saldrán por la izquierda. Sigue avanzando para encontrar a más muertos vivientes aunque esta vez será mejor que uses el cuchillo, para ahorrar balas, claro. Date cuenta de que los zombies no te dan ni una balita de nada (tacaños).

Entra en la cabaña en la que entraste antes con Deke y elimina a los tres zombies que verás. Sal y sigue avanzando hasta llegar a la última cabaña. Dentro encontrarás dos zombies y, tras vencerlos, la **llave Po Mon**.







MOVIDA EN EL TREN MILITAR

Deshaz el camino hasta la cabaña en la que Hana entró al principio, avanza un poco más y dirígete a la siguiente cabaña. Por el camino otro zombi se hará el muerto. Acaba con él y usa la llave Po Mon en la puerta de la cabaña.

Una vez dentro de la cabaña salva tu partida y acércate a hablar con la ancianita. Ella te contará porqué todos los vecinos de Villa zombi se han puesto tan feos de repente. Después de escuchar a la anciana, elimina al único zombi que se levantará, coge la **pistola** y sal de la cabaña.

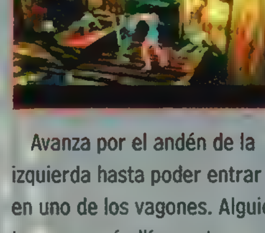
Fuera encontrarás a dos soldaditos. Apártalos de tu camino y sigue avanzando hacia lo que parece la estación de tren. Una vez allí encontrarás a otros tres soldados; deshazte de ellos y salva la partida.



Al adentrarte un poco más en la estación Hana será descubierta por uno de los soldados. Cuando te den la oportunidad utiliza la toalla para despistar al soldadito... ¡glups!. Menos mal que Deke vendrá al rescate.

Con Deke podrás entrar en la estación. Noquea con el guante al primer soldado y dispara a los otros dos. Encontrarás a un tercero escondido a la izquierda, el cual te dará amablemente un **rifle de asalto**.

En esta zona podrás salvar la partida. Ve ahora hacia la rampa (a la izquierda de ésta encontrarás **balas para el cañón**). Con el rifle elimina a los dos soldados que hay en el andén. A ambos lados del tren encontrarás soldados a los que disparar para conseguir **munición**.



Avanza por el andén de la izquierda hasta poder entrar en uno de los vagones. Alguien te encerrará allí con otra persona.

ENEMIGO

Para acabar con este enemigo está el rifle de asalto. Ten cuidado de no disparar cuando se esconda detrás de las cajas, ya que tienen explosivos y, si le das por error, saltarás por los aires. Dispara sólo cuando esté de pie moviéndose. Al acabar con él podrás coger el **MK V rifle**. Cuando lo tengas, sal del vagón y deshazte de otros tres soldaditos. Recoge la **munición** y la **tarjeta**. Ve después hacia la pared, justo enfrente del vagón del que acabas de salir y usa la tarjeta en el panel de acceso a la escalera.





PUZZLE

Para empezar, desactiva las tres columnas para que no haya corriente y no te dé calambre.

Coge los dos únicos fusibles que hay y colócalos primero en la columna del medio, uno donde pone corriente y otro donde pone cierre 3.

Activa después esa columna. Cuando veas cómo se abren los cierres de la escalera, desactiva la columna para que no haya electricidad, quita los dos fusibles y ponlos en la primera columna sobre corriente y sobre escalera.



Con la escalera ya bajada sube al piso superior y salva la partida. Un consejo: en esta zona no corras y mide bien los pasos que das con Deke, ya que andará sobre vigas y puede perder el equilibrio en cualquier momento.

Avanza despacio para encontrarte con unos nuevos amiguitos, los cuales tienen garfios en lugar de manos. No te podríamos decir con exactitud cuantos enemigos intentarán eliminar a Deke, pero hasta que no te deshagas de todos ellos no se acabará el turno con Deke. Cuando lo hayas conseguido saldrá una nueva escena cinematográfica.



BUSCANDO LA LLAVE XI MON

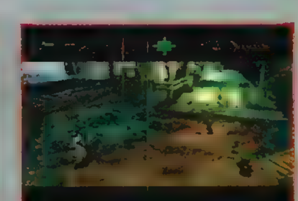
En unos breves segundos deberás manejar a Glas. Con él tan sólo deberás conseguir deshacerte de los zombies que haya al lado de la cabaña: "sólo" eso.



Después de este pequeño inciso pasarás a manejar a Hana (ya vestida, por cierto). Salva la partida y avanza hacia la derecha. Encontrarás a unos soldados, elimínalos para



conseguir el **rifle de asalto**. Vuelve de nuevo hacia el punto para salvar y avanza hacia la izquierda. Deshazte de los dos zombies y de los dos soldados para dejar despejado el camino



para más tarde. Vuelve a la zona donde conseguiste el rifle de asalto y sigue avanzando por la derecha.

Al llegar cerca de la estación verás a dos soldados. Tras dar cuenta de ellos adéntrate si quieres en la estación para encontrar a unos cuantos soldaditos más. O si no, ve por la pequeña rampa que hay a la derecha hasta llegar a la cabaña de la anciana (la que te explicó lo de Wee Ming). Sal de la cabaña y recorre el mismo camino que hiciste para recoger la llave Po Mon.

En la cabaña alargada encontrarás a los hombres-garfio. Deshazte de ellos para conseguir más **munición** si quieres. Ve hacia la cabaña donde conseguiste la primera llave. Elimina a todos los enemigos y recoge la llave **Xi Mon**.

OBJETIVO: SALIR DE LA ISLA

Con ella en tu poder, vuelve a la zona de la estación. Concretamente a la zona donde empezaste con Hana (al lado del punto para salvar). Avanza por la izquierda del camino hasta el final.
De las dos cabañas que verás, usa la llave en la que está más alejada. Dentro encontrarás muchos hombres-garfio y un soldado. Tras dejar la zona despejada, coge la **munición** y la **llave del tren**. Ve de hacia el punto para salvar.

Una vez allí, y con la llave en tu poder, acércate al vagón del tren y usa la llave (salva antes). De nuevo Hana deberá resolver un no muy complicado puzzle.

PUZZLE
Dirígete primero a la derecha del vagón; en ese lado encontrarás una nota a la derecha y un panel a la izquierda. Utiliza primero la nota; en ella aparece un código secreto: 4N2B422C8000, en la esquina superior derecha. Con este número en tu memoria, acércate al panel e introduce el código por orden.



Aparecerá Deke de nuevo en escena. Mientras Hana logra poner en marcha el tren, Deke debe ocuparse de los inquilinos de la planta superior. Deshazte de ellos y cuando veas que el tren se va a pique, corre sin parar a lo largo del tren.

Después de ver que todos están sanos y a salvo, deberás manejar a Glas para que encuentre una salida de ese lugar endemoniado.

Avanza por los vagones, eliminando a los soldados que encuentres por el camino, hasta llegar a la vía. Cuando hayas llegado, podrás conseguir un **rifle de asalto** para Glas.

Avanza por el camino hasta llegar a una zona en la que demasiados soldados vigilan un camión. Deshazte con el rifle de todos ellos, coge la **llave del camión** y ponlo en marcha. Wee Ming aparecerá en escena.





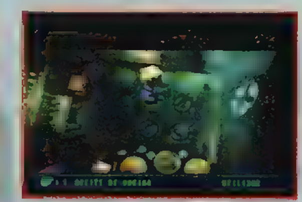
HOGAR DULCE HOGAR (DISCO 3)

Al introducir el tercer disco, Hana, Deke, Glas y Wee Ming aparecerán en la ciudad. Se acabaron los zombies, aunque deberás enfrentarte a nuevos enemigos.

Después de conocer a Madame Chen, Glas será capturado y encerrado en un pequeño almacén. Será aquí donde empieces el juego.

En el almacén verás que hay cinco agujeros en el suelo, los cuales están tapados con unas planchas de madera; pero si te fijas hay otro agujero que tan sólo tiene una rejilla. Dirígete hacia las estanterías que hay a la izquierda y coge el **aceite de cocina**. Después ve hacia el **jarrón** y utilízalo para romperlo y llamar la atención del hombre que hay fuera. Ve rápidamente hacia la rejilla que hay en el centro de la habitación y utiliza el aceite de cocina en él. Cuando aparezca el hombre que vigilaba la puerta, esquiva sus balas y rueda por toda la habitación hasta que resbale con el aceite y quede inconsciente. Sal después de la habitación.





Equipa la porra y acércate sigilosamente al hombre que hay en el pasillo para atacarlo por la espalda sin ser descubierto. Acércate después a la puerta de la cocina y presencia cómo echan del local a los clientes. Deke y Hana lo presenciarán todo desde fuera.

Con Deke aparecerás en la azotea del edificio. De nuevo un puzzle que deberás resolver sin equivocaciones.





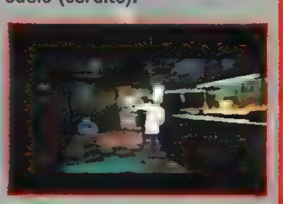
PUZZLE
En la azotea verás un suelo con paneles de cristal, los cuales aparecen rotos cada vez que les da la luz.
Para poder cruzar al otro lado sin pisar en falso y caer al piso de abajo, fíjate en la colocación de los cristales. Podrás ver que hay cinco filas de cristales y en cada fila ocho cristales.
Avanza de la siguiente manera:
En la primera fila pisa el cristal número 7 y pasa después a la segunda fila pisando los cristales número 7, 6 y 5. En la tercera fila pisa el cristal número 5.
En la cuarta fila pisa los cristales 5, 6 y 7. Por último, pisa el cristal número 7 de la quinta fila.

¿GLAS EN LA COCINA?

Una vez hayas llegado al otro lado, salva la partida y entra por la puerta que hay a la derecha.

Repentinamente pasarás a controlar a Glas. Entra agachado en la cocina y disponte a cruzar la cocina sin que los cocineros te vean.

PUZZLE
Para empezar deberás atravesar una zona con cuatro cocineros. Dos se pasan ingredientes y otros dos discuten. Espera a que terminen de resolver sus asuntos para avanzar con mucho cuidado y sin descuidarte, ya que es un ciclo y tras unos segundos se girarán de nuevo.
Después de estos cocineros, te encontrarás con otro que, mientras cocina, se gira de vez en cuando para matar alguna cucaracha. Espera a que se gire para avanzar unos pasos y párate cuando veas una cucaracha ya que el cocinero se volverá para aplastarla.
Por último aparecerán otros dos cocineros los cuales tampoco te tienen que descubrir. Uno de ellos se girará para tirar las mondas de una patata; el otro, que está un poco acatarrado el pobre, se volverá para escupir en el suelo (cerdito).



Tras haber pasado al otro lado con éxito, acércate a la alarma de incendios y acciónala. Dispara a los guardaespaldas y avanza hasta encontrar a otro hombrecillo. Después de deshacerte de él podrás conseguir su **escopeta**. Sal de la cocina y llega hasta el salón (sólo tienes que avanzar hacia delante). Elimina a todos los criminales y ve hacia la escalera de la entrada; cerca de la puerta encontrarás a otro matón; deshazte de él y sal del burdel para encontrarte con Hana.





EN BUSCA DE WEE MING

Después del ultimátum de Glas, Hana se las tendrá que apañar para encontrar a Wee Ming ella sola. Acaba con todos los hombres que encontrarás en el salón y dirígete a la cocina. En la pared de la izquierda, nada más entrar, encontrarás una pequeña habitación donde podrás salvar la partida y usar un biombo muy sospechoso que verás al fondo de la habitación. ¡Vaya con Hana!

Una vez estés equipado con una ropa más... ligera, ataca a los hombres que hay en la cocina para apropiarte de sus ametralladoras.

Ve después hacia la puerta que hay a la entrada de la cocina; es la única que tiene una mirilla con un guardián detrás. Una vez dentro, dispara al guardián y sube por las escaleras.

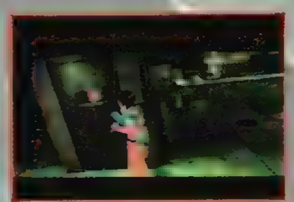
Arriba encontrarás más hombres a los que deberás atacar para conseguir **munición** y una **escopeta**. Avanza por el pasillo que hay a la derecha de las escaleras. Encontrarás a más hombres y guardaespaldas pero ya sabes lo que puedes hacer con ellos ¿no? Al final del pasillo verás que hay tres puertas rojas. En la primera encontrarás un punto para salvar la partida; en la tercera encontrarás un guardaespaldas. En la segunda puerta roja encontrarás a Deke.

Tras ver cómo se llevan a Hana como si trabajara en ese lugar, controlarás de nuevo a Deke. Antes de salir de la habitación, fíjate en la tele y quédate con los movimientos de la "bailarina", luego verás para qué.

Sal de la habitación, elimina a los guardaespaldas y dirígete hacia las escaleras por las que entró Hana. Enfrente de ellas verás una puerta roja. Entra en ella y coge la **moneda** que hay encima de la mesa.

Si quieres puedes ir a la entrada del restaurante para conseguir una **pistola** para Deke; si prefieres no perder el tiempo, entra en la habitación para salvar (al lado de la habitación donde se encontraron Hana y Deke) y usa la moneda en el guiñol que hay al fondo de la habitación.







¡ÁBRETE SÉSAMO!

PUZZLE

En el guiñol podrás ver dos columnas con dibujos, una a la izquierda del muñeco y otra a la derecha. Para que el muñeco baile deberás activar los botones en este orden. Primero pon el cursor en el tercer botón de la derecha, luego en el primero de la izquierda, después en el primero de la derecha; luego en el segundo de la derecha y por último en el segundo de la izquierda. El muñequito se dispondrá a bailar la danza de la bailarina que viste en la tele.



Gracias al bailecito se abrirá por arte de magia una puerta secreta. Una vez dentro, equipa a Deke con la mejor arma de su inventario y atraviesa la puerta verde. Aparecerás en un hall enmoquetado y lleno de puertas.

Tan sólo fíjate en dos puertas dobles, una de color rojo a la izquierda y otra de color marrón a la derecha. Dirígete a la puerta de color marrón, elimina a todos los guardaespaldas y salva la partida.

Sal de allí y dirígete hacia la pequeña puerta que está a la izquierda de la doble puerta roja y a la izquierda del pasillo. Entra por ella, dispara al hombre que hay dentro y coge la **llave del ascensor**.

Avanza después por el pasillo, elimina al hombre que te impide el paso, coge su **ametralladora** y usa la llave del ascensor en el ascensor que encontrarás al fondo.

Cuando salgas del elevador, entra en la habitación que hay justo enfrente y coge la **llave inglesa**.

Baja después por las escaleras que hay al lado del ascensor y entra por la puerta que hay al fondo del pasillo.

Tras eliminar a los guardias que encuentres en tu camino, dirígete a las tuberías, teniendo mucho cuidado con el peligroso vapor, y usa en ellas la llave inglesa. De este modo habrás activado la fuente que más adelante usará Hana.

Coge después la **llave de Madame Chen** y vuelve al hall enmoquetado. Deshazte de los guardias y usa la nueva llave en la doble puerta roja. Por desgracia no volverás a controlar a Deke nunca más: alguien... o algo le atacará.







MÁS DESGRACIAS PARA GLAS

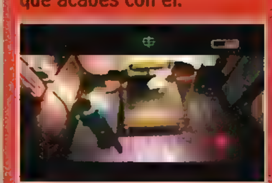
Con Glas deshazte de los guardas. Ve hacia la entrada del restaurante y vuelve a entrar acto seguido en el salón para encontrar a más guardaespaldas y conseguir una **ametralladora**.

Sube por las escaleras por las que fuiste con Hana y ve hacia el pasillo con las tres puertas rojas para conseguir más armas. Entra en la habitación para salvar y vuelve hacia las escaleras. Coge el camino de la izquierda. Avanza por el pasillo y llega hasta el final. Además de encontrar guardianes a los que debes eliminar, encontrarás un punto para salvar y la **llave del salón**. No tendrás que irte muy lejos para usarla: dirígete a la puerta morada que hay en este pasillo y llegarás al salón.

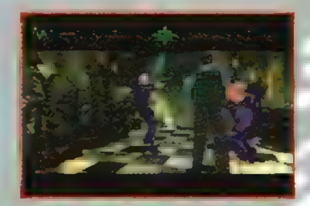
Una vez dentro, reduce a tus enemigos y ve a las puertas del fondo. Entra en la que está más alejada (para entrar por la otra te hace falta una llave). Glas deberá agacharse para atacar por la espalda al guardaespaldas; avanza y ataca a los otros dos hombres que hay en una especie de vivero. Después de hacer esto, sal de nuevo al salón y dirígete a la pequeña puerta que está al lado de la puerta por la que entraste. Te encontrarás a una "doncella" en apuros.

ENEMIGO

Para acabar con él deberás estar atento y no disparar a lo loco. Para empezar, no debes dejar de rodar por toda la habitación mientras el hombre se esconda bajo la cama; apunta y dispara cuando asome por uno de los lados. Primero saldrá por el lado izquierdo, después por el derecho, y así sucesivamente hasta que acabes con él.



Al hacerlo, el padre de Wee Ming, el Sr. Lam, volverá a aparecer en escena, pero lamentablemente, pillará totalmente desprevenido a nuestro pobre Glas y...





LA HABITACIÓN DE MADAME CHEN

De nuevo con Hana, entra en la habitación que encontrarás a tu derecha (si estás perdido, te diremos que es una de las tres famosas puertas rojas), elimina al hombre que hay dentro y coge el **jarrón blanco** que hay encima de la mesa. Dirígete después a la habitación en la que Deke consiguió la moneda para el guiñol; acaba con el hombre que hay dentro y coge la **llave del salón**. Ahora ve hacia el salón (tan sólo sigue el pasillo que siguió Glas).

Entra con la llave y ve hacia la puerta en la que estaba la fuente. Hana encontrará ahora el camino despejado y podrá coger unas cuantas **flores** de la fuente. Sal del vivero, elimina a los guardaespaldas que hay en el pasillo para conseguir la **llave de la oficina** y dirígete a la puerta que antes estaba cerrada a la derecha.

Una vez dentro, monta en el ascensor. Saldrás al pasillo que había en el hall; ve hacia la habitación para salvar; elimina al guardia y coge el **jarrón negro** que encontrarás en un armario de esa habitación.

Después de hacer esto, ve hacia la puerta de la habitación de Madame Chen y usa los jarrones y las flores allí.

PUZZLE

Para poder entrar en la habitación deberás colocar primero el jarrón negro en el pedestal de la izquierda y el jarrón blanco en el de la derecha. Coloca después el girasol en el jarrón negro y la cala mustia en el jarrón blanco. Cuando lo hayas hecho, coloca el jarrón blanco en el pedestal de la izquierda y el jarrón negro en el de la derecha. Coloca el girasol en el jarrón blanco y la cala mustia en el jarrón negro. y ya está conseguido.











Acto seguido verás cómo la que antes era Madame Chen se ha convertido en una criatura infernal que lanza a Deke por la ventana, lo que convierte así a las mujeres del burdel en extrañas criaturas.

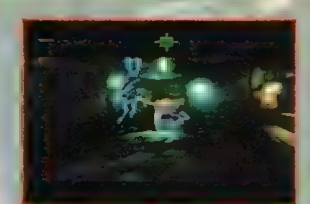
SÁLVESE QUIÉN PUEDA

Entra en la habitación para salvar, elimina a las dos brujas y salva tu partida. Dirígete después hacia el pasillo, deshazte de la bruja que te impide el camino y monta en el ascensor. Al salir a la oficina habrá más brujas a las que destruir. Sal del cuarto y avanza por el salón.

Al llegar cerca de la puerta que lleva fuera del salón te atacarán por sorpresa una cantidad enorme de brujas. Reparte bien las balas y elimínalas a todas para poder salir de allí. Salva en el pasillo y vuelve por el pasillo hasta llegar a las escaleras que llevaban a la cocina.



Antes de bajar, una escena de vídeo te mostrará cómo unas brujas siguen a Wee Ming.



Entra en la cocina y deshazte de las brujas que perseguían a Wee Ming. Cuando acabes con ellas, entra en la habitación del biombo; acaba con la bruja que hay dentro, salva la partida, coge la **llave del almacén** de carne y cámbiate de ropa.



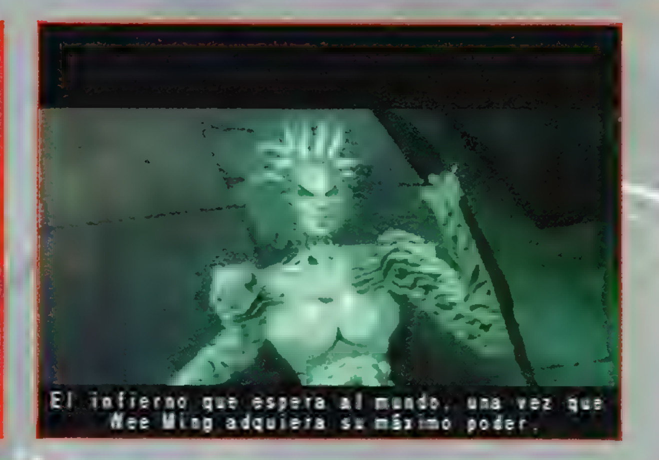
Después ve hacia la nevera y usa la llave en ella. Dentro encontrarás a Glas colgado de un gancho; sentimentalismos a parte, saca a Hana de allí, coge la **escopeta** y sigue el ruido de la cortadora de carne. Hacia la izquierda encontrarás una nueva puerta. Entra por ella y dentro verás a la que antes era Madame Chen con Wee Ming. Tras la escena te tocará enfrentarte a Chen.

ENEMIGO

Para liberar a Wee Ming acércate a Chen; elimina a las brujas que te mande y coge las muñecas de papel que dejan al morir. Usa las muñecas en las llamas que rodean a Chen y aprovecha para dispararla. Repite los mismos movimientos hasta que Chen se dé por vencida y se adentre en el infierno.







VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (DISCO 4)

Nuevo disco y nuevo escenario. En esta ocasión te tocará jugar en el infierno, ni más ni menos.

Empezarás controlando a Hana desde una pequeña plataforma en la que podrás salvar. Si te das cuenta, al lado hay varias piedras que se hunden y vuelven a salir a la superficie. Para salir de ahí haz el camino como si fuera una "C", es decir, primero a la izquierda, luego abajo, después a la derecha y abajo.

Avanza por el único camino que hay a la vista y deshazte de los espíritus que salgan a tu encuentro. Estos nuevos enemigos te darán munición, pero de papel (más adelante te explicaremos para qué sirve). Al final de este camino verás tres cabañas; entra en la de la derecha para salvar tu partida.

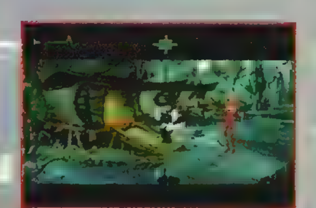
Sal de la cabaña y ve hacia la derecha, avanza hasta llegar a unas escaleras, baja y sigue avanzando por el camino superior. Más adelante encontrarás a unos cuantos espíritus; elimínalos, recoge la **munición de papel** y una **puerta de papel** y vuelve hacia las tres cabañas.

Desde allí ve ahora hacia la izquierda. Cuando llegues a un punto determinado del camino un rayo quemará un arbusto. Utiliza la puerta de papel en el arbusto en llamas (una imagen te mostrará la puerta que se ha abierto). A partir de ahora podrás quemar toda la munición de papel en esta hoguera para que se convierta en balas de verdad.









LA HIJA DE MADAME CHEN

Retrocede de nuevo y dirígete a la zona donde encontraste la puerta de papel. Al volver, un montón de espíritus impedirán que avances hacia la puerta roja. Pero tú eres más listo que ellos y sabrás cómo despacharles. Si prefieres ahorrar balas, esquívalos y entra rodando en la sala.

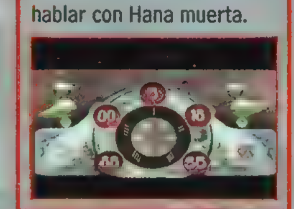
Una vez dentro, avanza por el único camino posible, recoge el **rifle** y dirígete hacia el fondo de la estancia. Allí encadenada encontrarás a Madame Chen o lo que sea. Acércate a ella para poder coger una **muñeca**, la cual deberás llevar a "su hija". Sal de la habitación y llega hasta las escaleras pero, esta vez, en lugar de subir, sigue avanzando por el camino inferior (puedes deshacerte de los demonios que encontrarás en tu avance).

Sigue adelante hasta que veas a una niña corriendo dentro de una casa. Salva la partida en la entrada y acércate a hablar con ella. Dale la muñeca para descubrir que... ¡es Hana de pequeña!

Después de hablar con ella fíjate en la pared de la izquierda, verás cinco columnas con 4 palabras escritas en cada una. Acércate después al reloj infantil que hay a la derecha de la niña.

PUZZLE

Deberás introducir los siguientes números del reloj en el mismo orden que te especificamos:
Primero, 18 y 5; habla con Hana joven.
Segundo, 5, 35 y 35; habla con Hana adulta.
Tercero 35 y 88; habla con Hana vieja.
Y por último, introduce los números 5, 5, 18 y 35 para hablar con Hana muerta.







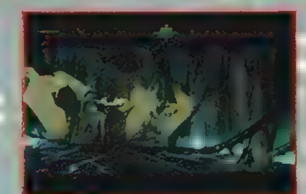


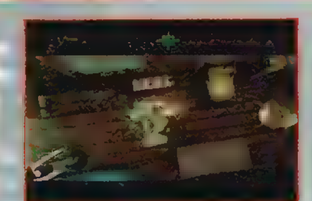
DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES

Con el papiro de piedra en tu poder, vuelve a la sala donde encontraste a Madame Chen para hablar de nuevo con ella.

Después de la secuencia, elimina a los espíritus y sal de la habitación. Si te fijas en tu inventario aparecerá la rama que te daba Madame Chen en la escena ¿no se te ocurre dónde prender la rama?, exacto. Ve hacia la hoguera, quema la munición y pasa después a quemar la rama.

Con ella encendida. Deberás buscar las **tres antorchas** sagradas que abren otra de las puertas del infierno.





Encontrarás la primera siguiendo el camino que hay a la izquierda de la hoguera. La segunda la verás a la derecha de la cabaña para salvar. Y la tercera se encuentra a los pies de la escalera. Dirígete a la puerta que se ve en la escena (la encontrarás nada más subir las escaleras) y entra en la nueva habitación.

En ella encontrarás a una especie de demonio. Él te dará una **llave de papel**. Después de hablar con él, deshazte de los hombres-garfio, coge la munición y la mitad del árbol de piedra y ve hacia la hoguera. Quema la llave de papel (y la munición) y ve después hacia la primera de las 3 cabañas. Dentro, además de un espíritu, encontrarás la **llave de la Puerta**.

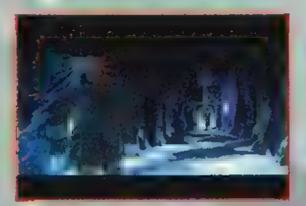


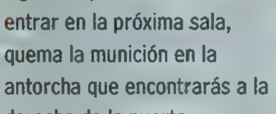
Con ella en tu poder, vuelve hacia el camino que llevaba a la cabaña donde estaba la niña y avanza por la izquierda; usa la llave en la gran puerta que verás al final del camino. La puerta se cerrará detrás de Hana y la escena te mostrará cómo Glas, todavía vivo, sigue el camino hacia el infierno.

LA ESPADA GUARDIÁN

Nada más empezar con Glas, podrás salvar la partida. El suelo sobre el que está Glas es muy frágil, así que deberás avanzar con cuidado sino quieres que acabe aquí la partida.

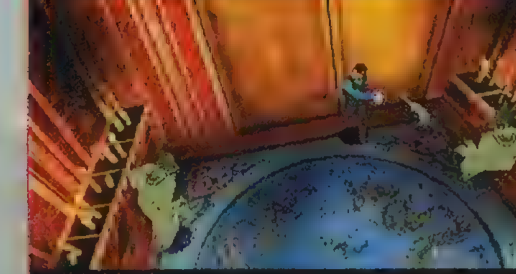
Ve hacia delante hasta llegar al cruce de caminos y escoge el camino superior. Al final encontrarás una puerta por la que podrás entrar en una nueva habitación. Dispara a los espíritus y avanza hasta la siguiente puerta. Antes de entrar en la próxima sala, quema la munición en la antorcha que encontrarás a la derecha de la puerta.





Una vez dentro, avanza hasta la siguiente sala. Coge la **Llave de la Luna** y la **ametralladora de papel**. Sal de las habitaciones, quema el arma en la antorcha y vuelve al cruce de caminos.

Ve esta vez por el camino inferior. Usa la Llave de la Luna en la puerta que hay al fondo y, cuando estés dentro, sigue al fantasma que aparece ante Glas. Reduce a los espíritus que intentan entorpecerte el paso y dirígete hacia la estatua del dragón que verás en la sala. Acércate a él: se trata del **Dragón del Fuego**.

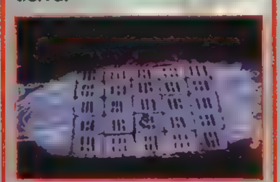


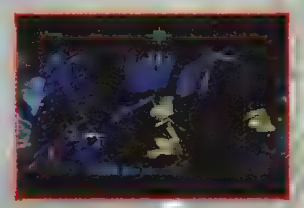
Sigue avanzando, salva y baja por la enredadera. En la sala encontrarás dos estatuas de dragón. A la izquierda está el **Dragón de la Tierra** y a la derecha el **Dragón del Cielo**. Entre ambos podrás encontrar la **Llave del Sol**.

Vuelve hasta la puerta de la Luna, pero no salgas del todo. Si avanzas encontrarás la puerta del Sol donde utilizar la llave que acabas de encontrar.

Deshazte de los espíritus que haya dentro, coge el **rifle de asalto de papel** y ve hacia la estatua del dragón que verás al fondo. Se trata del **Dragón de la Montaña**.

Después de esta vuelta, ve hacia la sala donde estaban los dragones del Cielo y la Tierra y ve al fondo para llegar a una nueva enredadera. Sigue al fantasma que aparece en la pantalla (no te preocupes por el suelo, aunque se mueva demasiado) y destruye a todos los hombres-garfio que saldrán a darte la bienvenida. Coge toda la munición de papel y ve hacia la última estatua, el **Dragón del Agua**. En la misma sala verás otra enredadera. Salva la partida y baja por ella. A la izquierda de la enredadera hay un espejo. Si miras por él aparecerán imágenes con extraños símbolos en las esquinas del espejo. Como habrás adivinado, se presenta un nuevo acertijo. Avanza por la habitación hasta llegar al suelo con símbolos en cada baldosa.

> **PUZZLE**
>
> Cada especie de dragón se identifica con un símbolo, el cual aparece en el espejo. Para que lo tengas más fácil, estos son los símbolos: montaña (☰), cielo (☰), agua(☰), tierra (☰) y fuego (☰). Avanza por los símbolos, pisando el suelo en el orden en el que aparecían las imágenes en el espejo: montaña, cielo, agua, agua, tierra, agua, fuego, cielo, tierra.
>
> 

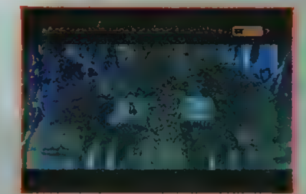




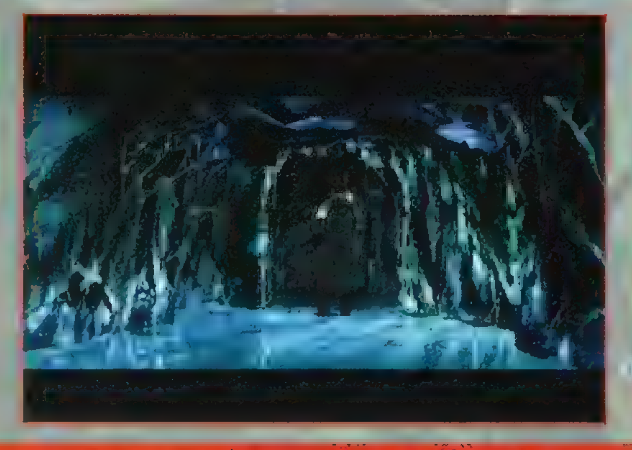
Cuando hayas conseguido llegar al otro lado, coge la **Espada Guardián** de piedra, quema la munición en la antorcha que encontrarás a la derecha, deshazte de los espíritus y retrocede hasta el lugar donde estaban los dragones del Cielo y la Tierra. Elimina a los espíritus y a los hombres-garfio, sube por la otra enredadera, salva la partida y sigue al fantasma.

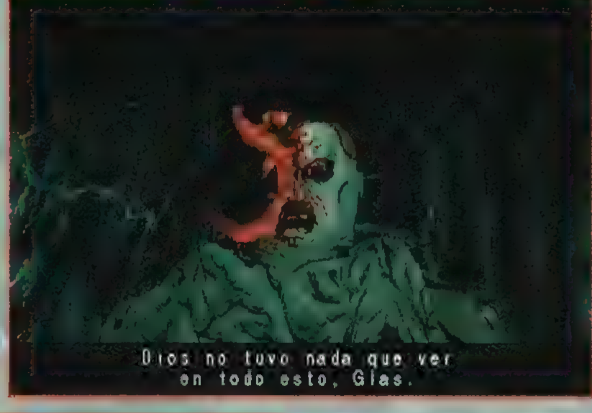
Vuelve al cruce de caminos desde donde empezaste esta aventura con Glas. Al llegar aquí verás al fantasma enfrente de la gran estatua del Dragón. Utiliza la Espada del Guardián para dejar a la vista una gruta secreta. Salva dentro, y avanza un poco.

REENCUENTRO CON EL PASADO



Tras la escena de vídeo descubrirás que el fantasma al que perseguías era Deke. Tendrás que acabar con él para intentar salir de este "pozo".





ENEMIGO

Ésta se encontrará sobre unas plataformas de piedra y rodeado de agua. El fantasma de Deke intentará que Glas caiga al agua. Primero hundirá la tercera plataforma, luego la segunda, la primera, la segunda y la tercera. Después saldrá a la superficie, y deberás aprovechar para dispararle. Esto hará que aparezcan otras dos plataformas, quedando las piedras en forma de cruz, y las hundirá en el siguiente orden: empezará por la tercera piedra, después hundirá las tres plataformas que están en el eje vertical, seguirá hundiendo la primera plataforma y las 2 de los extremos; después seguirá con las tres plataformas del centro, y por último la primera plataforma, la tercera y la que queda en el lado derecho. Entonces saldrá a la superficie y podrás dispararle. Por último eliminará la tercera plataforma de piedra y hundirá las demás en el siguiente orden: las tres plataformas situadas en el eje vertical de izquierda a derecha; después las mismas plataformas de derecha a izquierda y por último la primera plataforma. Dispara por última vez cuando salga a la superficie y lo habrás conseguido.



No ha sido fácil, y hasta puede que al principio te pareciera desesperante, pero una vez que hayas conseguido derrotar al fantasma de Deke, Glas recogerá su bien ganada recompensa, el **ojo de piedra**, y lo colocará en el interior de un cubo que hay en lo que parece un profundo pozo. Te preguntarás que para qué sirve eso...

EL GRAN ÁRBOL

De nuevo aparecerás con Hana. Salva al lado de la puerta y avanza por el camino hasta llegar a otra habitación (por el camino te encontrarás con algún que otro espíritu, pero ya sabes lo que hacer con ellos). Allí encontrarás a otro demonio. Después de hablar con él, coge la **manivela**, sal de la habitación y dirígete hacia el pozo (estaba al lado de la hoguera donde quemabas la munición).

Usa en el pozo la manivela para que Hana pueda recoger el **ojo de piedra** y avanza por el camino donde encendiste la primera de las antorchas. Una escena te mostrará unas imágenes familiares (son, ni más ni menos, la intro del juego). Por fin descubrirás quién era el que quería matar a Wee Ming.

Después de tanta charla entre Glas y Hana te tocará manejar a Glas. Con él deberás rodar y no parar de hacerlo ni un segundo. No podrás eliminar a todos tus enemigos, así que sólo te quedará esquivar sus ataques.

Tras la escena controlarás a Hana nuevamente. Haz que siga a los espíritus que se dirigen derechos al Gran Árbol y elimínalos a todo antes de que lleguen. Tras vencerlos, encamínate hacia el **Gran Árbol**. En la puerta verás unos extraños símbolos.

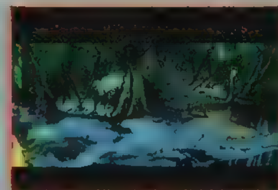


PUZZLE

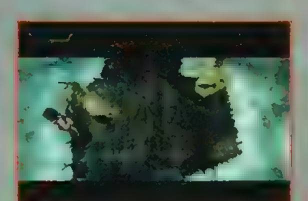
En el panel verás los siguientes iconos: uno arriba del todo que parece una pantalla (1), otro a la izquierda que parece el tronco de un árbol (3), otro un poco más abajo que parece un grifo con un cubo (2), y otro abajo a la derecha que parecen tres velas (4). En la esquina inferior izquierda del panel verás los iconos de los objetos que tienes en tu poder. Pon el papiro de piedra en el número 1; el ojo de piedra en el número 2, la mitad izquierda del árbol en el número 3 y la mitad derecha del árbol en el número 4.











DECISIÓN FINAL

De nuevo deberás introducir en tu consola el segundo disco del juego. Hazlo para ver cómo Hana se ha adentrado en lo que parece la misma casa del demonio.

En tu inventario aparecerá una muñeca de papel. Úsala en el altar de la derecha para poder convertir tu munición de papel en munición real. A la derecha del altar podrás salvar la partida.

Mientras pasa el tiempo en esta habitación, aparecerán continuamente hombres-garfio para molestarte, pero seguro que tú eres más fuerte.

Si te fijas en el altar verás que aparecen representados el ojo, el papiro y el árbol de piedra, y encima de éstos, verás unos símbolos que se identifican con cada objeto. Deberás colocarlos en las zonas que hay en la habitación donde aparezcan estos objetos.

PUZZLE

Coloca el árbol de piedra en una de las letras que hay en el suelo en el lado izquierdo del altar.

Pon el pergamino de piedra en el fondo de la habitación, justo enfrente del altar.

Por último, pon el ojo de piedra en el rodillo que hay a la izquierda del altar.

No te preocupes, porque aparecerá la señal de "utilizar" cuando te encuentres sobre el símbolo.





Tras la dura escena que presenciarás deberás escoger una de las tres opciones. O acabas el juego con Hana o con Glas. Si has jugado en el modo experto se abrirá la opción del centro, en la que lucharán los dos contra el Rey del Infierno. Cada uno tiene dos finales, uno si ganas y otro si pierdes.



OPCIÓN HANA

Si escoges a Hana, deberás deshacerte de todos los sacerdotes voladores cuando estén cerca de ti. Cuando desaparezcan, algunos de ellos te dejarán tiras de papel.

Para que no te alcancen sus rayos, mantente en las esquinas más alejadas.

Quema los papeles en este orden: primero en la antorcha de la derecha, después el segundo en la de la izquierda y el tercero de nuevo en la derecha.

Basta con quemar tres papeles para acabar con el Rey del Infierno y con sus planes. No es fácil, pero has superado cosas peores.

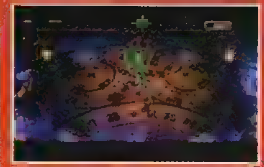


OPCIÓN GLAS

Si escoges a Glas, deberás enfrentarte a la verdadera Wei Ming. Deshazte de los monstruos verdes que salen del cuerpo de Wei Ming y dispárale cuando esté desprotegida.

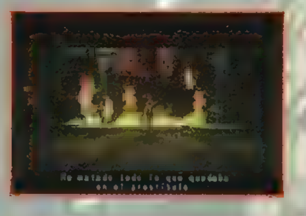
Eso sí, [illegible] a la destrucción. Al ganar, Wei Ming se convertirá en muñeca de papel y saldrá volando por los aires.

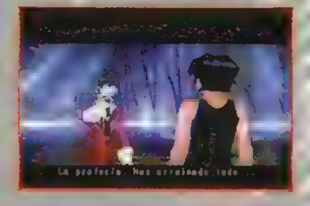








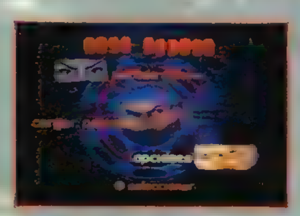


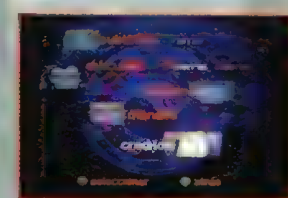


TRUCOS

Para poder activar todos estos los trucos, sólo debes introducir estos códigos seleccionando la opción "créditos" en la pantalla de opciones:

- **Modo difícil:** ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →.
- **Vida infinita:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.
- **Munición infinita:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲.
- **Un solo disparo para cada enemigo:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.
- **Solución instantánea de los puzzles:** L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑.









Syphon Filter 2

Mi nombre es Logan, Gabriel Logan



Una vez más, nuestro amigo Gabe tiene que enfrentarse a la Agencia, una organización criminal que extiende sus tentáculos en todas direcciones, manipulando a personas y medios para poner las cosas a su favor. Pero esta vez es algo personal: la vida de Lian Xing pende de un hilo y tú no lo puedes permitir. Sí, ya sabemos que son muchos y que además van armados hasta los dientes, pero ellos no tienen la ventaja que tú tienes ahora entre las manos. Aprovéchala.

MISIÓN 1: MONTAÑAS ROCOSAS

Tras un vuelo un poco movidito, saltarás en paracaídas para aterrizar en las Rocosas. Intenta mantenerte en el aire lo máximo posible para poder llegar a lo alto del bloque de piedra que hay junto a la hoguera del fondo. Allí arriba hallarás una **H11** (bonita arma). Baja con cuidado al lado de tus hombres y, tras la charla, ve hacia el sudoeste.

Allí encontrarás un soldado que tendrás que seguir por un túnel. Cuando salgas de dicho túnel, verás una hoguera al fondo, bajo otro túnel. Por este último podrás llegar hasta **Chance**, que te espera junto a una catarata. No te acerques todavía a él y ve hacia la grieta del suelo. Descuélgate y avanza lateralmente hasta que estés sobre la entrada de una cueva. Suéltate y al fondo encontrarás otra **H11**. Además, desbloquearás el escenario de la Montañas Rocosas en el modo de dos jugadores. Regresa junto a Chance para obtener el **transponedor** (Checkpoint).

Teresa te informará de que unos paracaidistas de la Agencia caerán sobre ti en unos instantes. ¡Qué puntualidad!, ahí los tienes. Mata alguno de ellos y recoge la **M-16**. Retrocede por el túnel por el que llegaste hasta aquí y verás como éste queda bloqueado por unas rocas. Ahora no tendrás más remedio que obtener un poco de **C-4** y despejar la entrada de la cueva. (**Checkpoint**).

Sal del túnel y verás como te rodean unos paracaidistas. Reparte plomo y recoge la munición que dejen, pero no te entretengas mucho porque no pararán de salir.

Debes ir hacia el Este, donde hallarás, junto a una hoguera, un **chaleco antibalas**. Si miras en el precipicio de la derecha, descubrirás un **táser**.

Ahora ve al Sur (mira el mapa para orientarte mejor) y acaba con 3 o 4 terroristas. Busca la roca más alta y sube para usar el **transponedor**.

Es hora de buscar el **C-4**. Encontrarás el explosivo en el lugar donde aterrizaste con el paracaídas, así que ve hacia allí acabando con todo el que se interponga en tu camino. Al llegar a ese punto te dará la bienvenida un grupo de cuatro paracaidistas. Mátalos y coge del cadáver de uno de tus hombres el **C-4**. (**Checkpoint**).

Regresa al túnel, enfrentándote a unos cuantos malhechores, y coloca el explosivo en las rocas. Corre para alejarte de la explosión y luego prosigue por el túnel hasta que Teresa contacte contigo. (**Checkpoint**).

No te pares ni un segundo y dispara al tipo que aterrizará justo a tu derecha o te lanzará una granada. Luego acaba con los demás paracaidistas desde una posición segura y avanza saltando la grieta. Continúa por otro túnel hasta llegar al fondo. (**Checkpoint**).

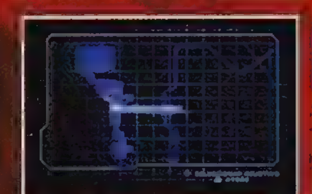
Sigue por un pasillo a la izquierda hasta salir al exterior. Esa frase de "disparo a la cabeza" que hay sobre ti, significa que en breves segundo estarás muerto como no te muevas muy rápido.

Ve hacia la pared de la derecha para cubrirte y luego hacia los dos soldados aliados que hay apostados junto a los árboles. Momentos después saldrán a proporcionarte cobertura mientras que tú corres hasta detrás de una roca alta que hay a la derecha. Desde esta posición podrás acabar con los dos francotiradores disparándoles a la cabeza (uno casi encima tuyo, otro a la derecha), aunque no sin sufrir un poco. (**Checkpoint**).

Cuando la zona quede despejada, sube al montículo donde se encontraba uno de los francotiradores y coge su munición y unas **granadas** de una caja. Avanza por una pasarela y, un poco más adelante, oirás unos disparos. Unos cuantos terroristas han ciado sobre tus chicos y los están friendo a tiros. Da media vuelta y apunta a la cabeza de los terroristas para acabar con ellos, ya que llevan chalecos antibalas. Luego continúa por donde ibas y ¡oh,oh!


Aprovecha tu corta estancia en el aire e intenta llegar hasta la cima de la roca de enfrente. Allí encontrarás algo de artillería pesada.


Busca cobertura rápido si no quieres caer fulminado.


Acostúmbrate a usar el mapa. Así evitarás dar muchas vueltas.


Para descubrir el primero de los secretos, entra en esa cueva.

MISIÓN 2: BASE AÉREA MCKENZIE

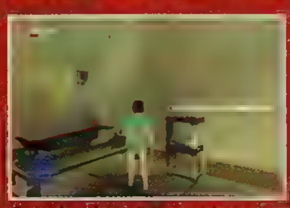
En esta ocasión controlas a Lian Xing y tienes que huir de la base antes de que el virus te deje inconsciente. Observa la cuenta atrás encima del radar, a la izquierda. Tienes ese tiempo para encontrar una inyección de adrenalina. Sin perder un segundo, sal por la puerta cuando pase el guardia y avanza agachado. Gira la primera a la derecha y pégate a la pared derecha hasta oír una conversación en el pasillo de enfrente.

Aguarda quieto junto a la pared a que pasen los malos. Ahora corre a la habitación de la que salió la científica para hacerte con la adrenalina. (**Checkpoint**).

Sal de la sala y ve hacia la izquierda, hasta la esquina. Ten cuidado porque a la derecha hay dos guardias, aunque sólo el del fondo puede verte si cruzas el pasillo. Espera a que se aleje y pasa agachado al hueco de la pared de enfrente.

Continúa por ese pasillo hacia el Norte. Antes de ir hacia el Oeste, espera a que el guardia que hay en el pasillo se aleje. Avanza agachado detrás suyo hasta que veas una habitación en la pared de la izquierda a la que poder pasar. (**Checkpoint**).

Tras una animación, pulsa el interruptor que hay a la derecha del cristal y éste se abrirá. Pasa por él y sal de la habitación por la otra puerta. Sigue por el pasillo que hay enfrente, un poco a la derecha. Camina un poco más y espera en la siguiente esquina. Verás a un soldado que sale al exterior por una puerta al fondo tras hablar con otro soldado, situado tras una ventanilla. Cuando se vaya, avanza hasta poder girar a la derecha, y agáchate al pasar por la ventanilla. Coge tu equipo de una de las taquillas y escucha lo que dice Teresa. (**Checkpoint**).


Coge la adrenalina si quieres continuar con la misión.


Es imprescindible que seas lo más silencioso posible.


Tras ver como acaban con Phangan, pulsa el botón que hay a tu derecha, en la pared.


Corre a por ese militar antes de que dé la alarma. Si lo hace, tendrás a toda la base sobre ti.

Usa el táser con el soldado, pero con cuidado de no tocarle o saltará la alarma. Acciona el interruptor de la pared y corre hacia la puerta de salida del pasillo, que sólo permanecerá abierta unos instantes.

Cuando bajes unas escaleras, corre a ocultarte en uno de los huecos de la pared de la izquierda antes de que te pille el guardia que hace la ronda. Cuando esté de espaldas a ti, déjalo inconsciente con el táser antes de que termine de hablar por el interfono y dé la alarma. Ahora ve hacia la esquina y camina con sigilo detrás de otro militar para dejarlo K.O. No te queda más que avanzar hasta el final para acabar el nivel.

MISIÓN 3: INTERESTATAL 70

Cuando Chance empiece la maniobra de distracción, corre por el túnel esquivando las balas de los terroristas. Cuando llegues al camión, rodéalo por el lado derecho y sube rápidamente a la parte de atrás. Ahora tienes algo con lo que contestarles a los terroristas, así que hazlo. Regresa rápido a la entrada del túnel y ayuda a Chance a librarse de los soldados (cuidado con el que hay encima de la entrada). (**Checkpoint**).

Entra de nuevo en el túnel y observa la puerta que hay a la izquierda. Entra por ella y dirígete a la izquierda para descubrir una caja con unos **prismáticos**. Gabe dirá "de acuerdo", lo que significa que has desbloqueado un nuevo escenario en el modo de 2 jugadores, en este caso las Cuevas.

Vuelve al túnel y prosigue hasta que unos avispados terroristas con chalecos os rodeen. Ni corto ni perezoso, Gabe cogerá un improvisado **lanzallamas** y tendrás que ayudarle a que los soldados logren un mejor bronceado. Cuando Chance te advierta sobre unos tipos a tu espalda, gira hacia la derecha si no quieres dejarlo a él también carbonizado. (**Checkpoint**).

Ahora recoge toda la **munición** que puedas y ve hasta el final del túnel con los ojos bien abiertos. Tras una corta animación, cárgate al soldado que hay pegado al jeep de un solo disparo y lograrás que los soldados que estaban escondidos, se descubran. Retrocede un poco en el momento que veas que te apuntan si no quieres tener un agujero más en la cara. Deja que Chance se encargue de algunos de los soldados y luego acaba tú con los que queden (podrás localizarlos gracias al vaho que despiden).

Corre al primer camión y aparecerá una nueva oleada de francotiradores. Aprovecha que los terroristas sólo están interesados en ti ("ventajas" de la graduación) y deja que Chance te eche una mano. (**Checkpoint**).

Mata al soldado que hay junto a una puerta en el siguiente túnel y continúa avanzando para descubrir que el camino está bloqueado por artillería pesada. Deja que Chance se entregue y colócate entre el camión y la pared. Cuando los terroristas empiecen a golpearle será el momento que debes aprovechar para subir a la parte de atrás del camión y hacerte con unas **granadas**. Corre a la puerta que hay al principio de ese túnel y entra para llegar a la instalación eléctrica. Usa una granada y... ¡boom! (**Checkpoint**).

Prepárate para un poco de acción y vuelve al túnel. Avanza acabando con todo el que se cruce en tu camino y recoge numerosa munición.


No olvides eliminar a ese de arriba o perderás a Chance.


Ahí encontrarás lo necesario para darles su merecido.


Coge del maletín los prismáticos y Gabe dirá "de acuerdo". Cada vez que le oigas decirlo, habrás desbloqueado un nuevo escenario.

MISIÓN 4: PUENTE DE LA I-70

Observa la cuenta atrás que hay sobre el radar. No pierdas un segundo y descuélgate por el lado izquierdo del puente para avanzar lateralmente hasta que estés entre el jeep y el camión. Sube y sigue hasta la parte trasera del camión, esquivando a la patrulla que hace ronda a su alrededor. Allí encontrarás diverso armamento, incluida una **granada de gas**. (**Checkpoint**).

Vuelve a colgarte del puente y ve hacia el jeep. Cuando estés cerca, sube y lanza la granada de gas al jefe del comando y a su guardia. (**Checkpoint**).

Vuelve a descolgarte por el lado izquierdo del puente y avanza hasta que tengas una pasarela debajo de ti. Déjate caer para llegar hasta ella y observa al terrorista de la pasarela inferior. Equípate con el cuchillo y cae sobre él para desactivar la **primera bomba**. (**Checkpoint**).

Sube a la pasarela de arriba y avanza por la que va por el medio hasta que veas a lo lejos a otro terrorista. Usa el **rifle de precisión** para acertarle en la cara y regresa a la parte alta del puente para avanzar lateralmente mientras estás colgado. Cuando estés sobre la **segunda bomba**, déjate caer y desactívala. (**Checkpoint**).

Tras esto escucharás que han capturado a algunos de tus hombres y tendrás que rescatarlos, con vida claro. Vuelve a colgarte del puente y desplázate hacia la izquierda, casi hasta el final, justo hasta estar sobre una pasarela que queda bastante


Ésa es la única forma de llegar al camión sin ser detectado.


Usa el cuchillo o el rifle de precisión para eliminarlos.

por debajo de ti. Aterriza sobre ella y estarás sobre otro terrorista. Cae sobre él en el momento oportuno y usa tu cuchillo en su cuello. Ahora sólo tienes que desactivar la **tercera bomba** (**Checkpoint**) y retroceder un poco para dar con la **cuarta**. (**Checkpoint**).

Ahora tendrás llegar hasta el final del puente colgado del borde y luego subir sin que te vean los soldados cercanos. (**Checkpoint**).

Camina con sigilo por el túnel hasta que veas a lo lejos a tus hombres, vigilados

por dos terroristas. Tendrás que usar el rifle de precisión en sus cabezas, pero hazlo cuando se encuentren todos alineados, y podrás acabar con ellos de un único y más que certero disparo. (**Checkpoint**).

Saca el **M-16** y avanza decidido, pues tendrás que proteger a tus hombres de un grupo de soldados equipados con chalecos antibalas. Vendrán en grupos de cuatro, montados en camiones. Cada vez que veas como se acerca uno de estos camiones, cambia a la vista subjetiva y dispara rápidamente a la cabeza de los agresores. Tendrás que resistir tres oleadas antes de salir del túnel y acabar esta difícil misión.



Para eliminar a los guardianes, espera a que se encuentren al mismo nivel y aprieta el gatillo.



Usa el disparo a la cabeza para mantener a tus hombres con vida. Rápido y efectivo.

MISIÓN 5: BASE AÉREA MCKENZIE (II)

Otra vez en la piel de Lian Xing. Avanza un poco agachado hasta quedar detrás de uno de los arbustos. Espera que uno de los guardias se vaya y usa el táser en el otro que hace ronda. Continúa por el único camino posible y, tras la animación, pégate a la pared de la izquierda. Hay dos guardias en este patio que deberás dejar K.O. antes de poder coger el **rifle de precisión** de la parte trasera del camión. (**Checkpoint**).

Ve hacia el Oeste y sube al bloque que hay en un rincón. Desde ahí podrás llegar a un tejadillo con una chimenea. Baja de él por el lado izquierdo (ayudándote de otro bloque) y oirás como un guardia se mosquea por el ruido que haces.

Quédate detrás del bloque y espera a que aparezca el infeliz. Ve detrás suyo y déjale inconsciente. Ahora rodea el camión pegadito a la pared y agáchate cuando vayas a doblar la esquina, ya que hay otro guardia junto a unas cajas. Sube por ellas con sigilo y déjate caer a su espalda para desearle felices sueños al oído.Sigue un poco más hasta que oigas una conversación. (**Checkpoint**).

Luego corre a ocultarte porque un policía militar se dirige hacia donde tú estás. Usa en el táser en él cuando tengas oportunidad y sigue hasta otro patio para cumplir con tu nuevo objetivo: eliminar al piloto del F-22. Para ello ve hacia la izquierda y abre un portón metálico pulsando el interruptor que hay al lado.

Sigue tranquilo hasta que entres en el hangar. Agáchate y avanza hasta estar detrás de un tanque de combustible de color verde. Desde ahí podrás hacerle un nuevo agujero en la cara al piloto con tu rifle de precisión. Luego sabotea el **F-22** manipulando el panel de control que hay en su panza. (**Checkpoint**).

Justo en ese momento entrará un militar en el hangar, no pierdas un segundo y déjalo frito. Ahora abandona el hangar por donde llegaste y cuando llegues al patio de las cajas, ocúltate en la que tienes más cerca porque hay una pareja de guardias haciendo ronda.

Uno de ellos seguirá caminando y el otro se parará en una esquina. Cuando te libres de ellos, continúa hacia el Sur esquivando el haz de luz de un foco que se interpondrá en tu camino. (**Checkpoint**).

Espera al junto al cruce y observa los camiones que pasan delante de ti. Tendrás que correr al lado de uno hasta que encuentres un hueco en la pared de la derecha donde esconderte de los guardias que vigilan esa zona de la base. Usa un segundo camión para repetir la acción y esta vez colarte por una puerta en la pared izquierda. Avanza hasta que llegues a un hangar donde encontrarás a **Holman**. (**Checkpoint**).

El malhechor se alejará con un guardia como escolta. Ve tras él a una cierta distancia hasta que veas que se separan, momento en el que saltarás sobre Holman. (**Checkpoint**).

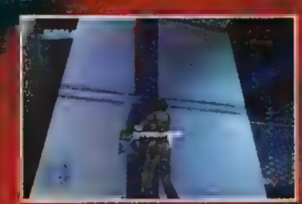
Continúa, ocupándote de otro militar, hasta salir a un enorme patio con cajas, varios guardias y un foco. Anula el foco con un certero disparo y luego encárgate del militar que hace ronda.

Camina con cuidado hasta estar detrás del camión. Ahora pulsa triángulo y corre hacia la izquierda para estar oculto cuando el camión se estrelle, llamando de paso la atención de los guardias de la puerta de la torre. Con el camino despejado, cuélate en la torre y monta en el ascensor de la derecha. (**Checkpoint**).

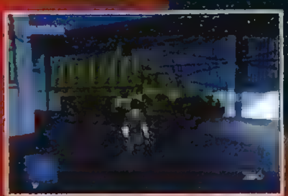
Nada más salir ve a la derecha, rodeando el ascensor, hasta estar detrás de un policía militar. Déjalo K.O. y corre hacia el ascensor por donde has venido.

En ese momento verás a su compañero mosquearse por el silencio de su amigo y dirigirse hacia él. Tendrás que alcanzarle antes de que le vea tirado en el suelo, así que no te lo pienses demasiado. Ahora pulsa el interruptor que hay junto al mapa, y regresa al ascensor. (**Checkpoint**).

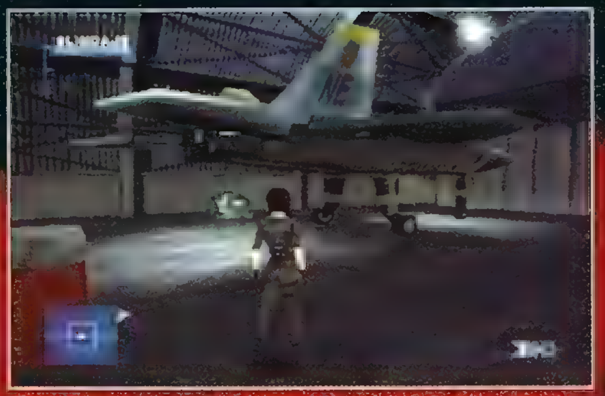
Baja y sigue por el pasillo hasta que oigas una conversación. No pierdas un segundo y usa el táser en el guardia y luego en Falkan, antes de que alcance el helicóptero.



Pulsando el interruptor podrás llegar hasta el hangar.



Usa los camiones para ocultarte de la mirada de los militares.



Debes impedir que ese F-22 despegue y deje frito a Gabe. Elimina al piloto de la Agencia y luego trastea en las "tripas" del avión.



No te confíes y coge rápido el equipo del interior del camión. Tras éste patrulla otro militar que deberás dejar contando ovejitas.



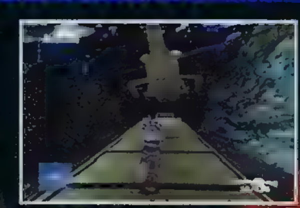
Aprovecha la confusión y entra en la torre sin problemas.

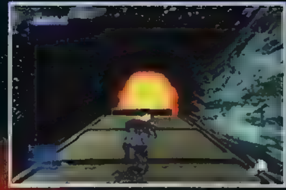
Ese será tu medio para escapar y rescatar a tu compañero.

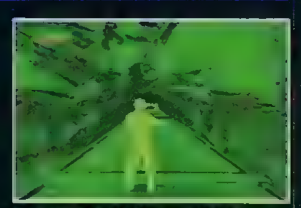
MISIÓN 6: TREN 101 DE LA UNITED PACIFIC

En esta misión no podemos ayudarte mucho, porque todo dependerá básicamente de tu habilidad para avanzar y acabar con todos los enemigos que te vayan saliendo al paso.

Vigila la munición y afina en tus disparos a los terroristas con chaleco antibalas. Por si lo necesitas, en el primer vagón, justo donde empiezas, hay un chaleco antibalas nuevecito.


Ese helicóptero dejará caer algunos problemas con patas.


Usa las granadas para limpiar los vagones de "parásitos".


Por suerte, tú tienes visión nocturna y ellos no.

MISIÓN 7: TREN 101 DE LA UNITED PACIFIC (II)


Coge el chaleco para afrontar la misión con garantías


Procura deshacerte de ellos antes de que estén cerca.


Cuidado, a quema ropa sus disparos son letales.

Ocurre exactamente lo mismo de antes, con la "pequeña" diferencia de que para completar esta fase tienes que llegar hasta la locomotora y sólo cuentas para ello con 8 minutos.

Cuidado, esta vez hay más "malos" con chalecos antibalas, así que ya sabes, practica el disparo a la cabeza. Aunque tú también podrás recoger un chaleco en el tercer vagón.

MISIÓN 8: ZONA DE LOS RESTOS DEL C-130

Prepárate porque vas a sudar de lo lindo en esta fase. Nada más aterrizar con el paracaídas aparecerá el comité de bienvenida. Acaba con ellos y recoge el **chaleco** de la caja si lo necesitas.

Sigue hasta dar con una de las alas del C-130, matando a todo el que te encuentres en el camino. Allí hallarás un bonito **rifle de precisión**. Avanza un poco más hasta que estés al lado de un gran pedazo del fuselaje del avión. Ahora camina con cuidado y bien cubierto porque aparecerán de sopetón un grupito de francotiradores. Líbrate de ellos y sigue. Cuando des con la cola del avión busca la **caja** que debería contener los discos que estás buscando. Decimos "debería" porque, como descubrirás por ti mismo, alguien llegó antes que tú: **Archer**. (**Checkpoint**).

Nada más tomar tierra deberás empezar a repartir plomo.


Usa los restos del C-130 para cubrirte del fuego enemigo.

Tras soltarte el discursito te dejará en compañía de unos francotiradores. Acaba con ellos desde una posición segura y deshaz el camino que te ha llevado hasta aquí, cogiendo el **M-79** que hay junto a la cola. Un poco más adelante saldrá otro comando para cortarte el paso, no hace falta que te digamos lo que tienes que hacer ¿verdad? (**Checkpoint**).

Avanza un poco y se repetirá la misma historia, pero esta vez los comandos estarán apoyados por un par de morteros. (**Checkpoint**).

Al final verás como Archer intenta escapar en un helicóptero, pero eso no lo puedes permitir ¿no es cierto? Ni se te ocurra usar el lanzagranadas y dispara rápidamente con la M-16 para derribarlo. O bien templa tu pulso y usa el rifle de precisión para "despejarle" la cabeza y de paso desbloquear otro escenario (la Jungla). Además, si quieres obtener parte de los personajes secretos, deberás completar este nivel en menos de 3 minutos.



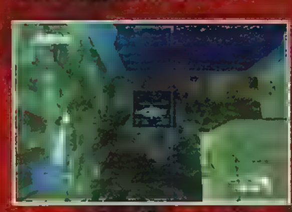
El lanzagranadas M-79 es una de las armas más mortíferas del juego. Cuando vayas a usarlo, procura estar en un espacio abierto.

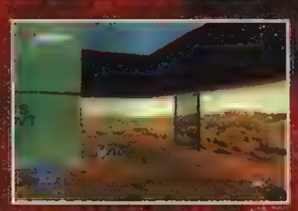
MISIÓN 9: CENTRO DE EXPOSICIONES DE PHARCOM

Tras una espectacular entrada, salta desde el bloque donde te encuentras hasta el anfiteatro que hay a tu espalda. Desde ahí podrás eliminar a uno de los dos guardias que hay en la puerta de enfrente. Busca un ángulo apropiado o baja para encargarte del segundo. Sal de ahí y elimina a otros 3 terroristas en la siguiente sala. Sube la rampa y dispara a la rejilla que hay a la izquierda. Avanza por el conducto hasta dar con la salida. (**Checkpoint**).

Se activará la visión nocturna y tendrás que acabar con algún molesto agente. Camina un poco y llegarás a una sala llena de arena, habitada por varios "malosos". Tras despejar la zona, sube mediante las cajas a la pasarela superior y dispara a la rejilla de la pared para colarte por el conducto de ventilación. (**Checkpoint**).

Cuando des con dos rejillas por las que ves a un policía militar, usa la ballesta desde la de la izquierda para dejarle K.O. y sal por la rejilla del final. Nada más aterrizar sobre la arena, pégate al escalón que tienes a la izquierda porque aparecerán dos compañeros del militar.


Dispara a la rejilla para entrar en los conductos de ventilación.


La puerta de esta sala está un poco camuflada en la pared.

Cuando uno de ellos se vaya, sube el escalón y noquea al que se ha quedado junto al otro. Luego ve de frente y dobla la esquina para repetir la acción con el segundo militar.

Baja de nuevo el escalón y sube a las cajas del fondo de la habitación para caer por sorpresa a la espalda de otro militar. Con todos durmiendo la siesta, abre la puerta medio oculta que hay en la pared. (**Checkpoint**).

Oirás unos militares hablando sobre la playmate del mes, y luego uno de ellos se alejará. Pon a dormir a los dos y coge luego la revista de la que hablaban (aunque no podrás echarle un vistazo, pillín). Con esto habrás conseguido un nuevo escenario para tu disfrute en el modo de dos jugadores, los Laboratorios de Incubación de Pharcom.


Recoge la revista erótica tras haber dejado K.O. a los militares

Entra en la siguiente habitación y ve a la izquierda para subir a una caja pequeña. Desde ahí podrás caer detrás de un guardia y dejarlo inconsciente. Sigue escalando la pila de cajas y usa la ballesta sobre otro militar que pasea en la pasarela superior. Desde un tubo de ventilación podrás llegar a dicha pasarela y continuar por un conducto que hay a tu espalda.

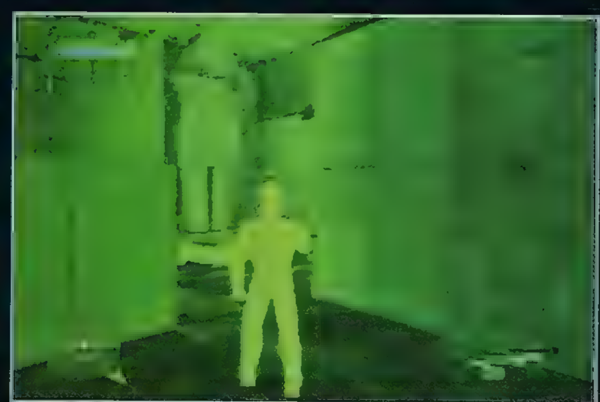
Cuando salgas tendrás que acabar rápidamente con un agente que te lanzará granadas, o terminarás hecho polvo. Doblando la esquina a la izquierda hallarás unas **granadas** y otro conducto, por el que, por supuesto, debes entrar. (**Checkpoint**).

Nada más salir verás que puedes avanzar hacia la izquierda o la derecha. Ve primero por la derecha y mata a un agente de un solo disparo para hacerte con su **chaleco antibalas**. Luego ve por el de la izquierda y acaba con un agente que hay junto a una columna. Usando esa columna como escudo, mata a los dos tipos trajeados que hay en frente de ti, en la pirámide.


Antes de bajar a esta zona, lanza una de tus granadas.

Ni se te ocurra intentar retroceder por el camino por donde viniste porque aparecerá un grupo que te dejará como un colador en un segundo. En lugar de eso, descuélgate por el borde para caer sobre unas cajas y poder bajar al suelo sin percances. Ahora mata a un tipo más y ve hacia la el pasillo que hay junto a la pirámide. Elimina a un nuevo agente y pasa a la siguiente sala. (**Checkpoint**).

Esta sala está custodiada por dos militares que tendrás que dejar fuera de combate. Ahora coloca las **cargas explosivas** en la zona central y sube a la caja que hay en el rincón para así poder encaramarte al conducto del techo. Antes de salir por el siguiente agujero, lanza una granada para despejar la zona de malhechores. Entra en un nuevo conducto y avanza con cuidado porque unos agentes te lanzarán algunas granadas, aunque podrás eliminarles desde dos rejillas a mitad de camino.


Casi siempre que estés en una zona oscura se activará el dispositivo de visión nocturna. Algo de lo que carecen casi todos los enemigos.

Cuando salgas, tendrás que descender hasta el suelo desde la pasarela metálica en la que te encuentras y dejar fuera de combate a dos militares. (**Checkpoint**).

Llegarás a una enorme sala con muchas cajas y tres guardias haciendo ronda (aunque al tercero no lo puedas ver desde donde estás). Deja fuera de combate a los dos que caminan y olvida al tercero. Ahora tendrás que entrar por una rejilla que hay en la pared de la derecha, al fondo.

Antes de salir se apagará la luz, algo que te facilitará mucho la tarea de eliminar a los tres militares que hay en la siguiente sala (si no has derrochado la munición de la ballesta, tendrás una flecha para cada uno). Ahora continúa hasta una estancia con unas piedras en la zona central.

Aquí aparecerá un grupo de agentes con chalecos antibalas y, lo que es peor, con sistemas de visión nocturna. Afina bien la puntería y elimínalos a todos lo más rápido que puedas. Ahora sube a las rocas y salta hasta el conducto de ventilación que hay en la pared, en lo alto.

MISIÓN 10: CENTRO DE EXPOSICIONES DE PHARCOM (II)

¡Por fin un cara a cara con Morgan! Pero antes de rompérsela deberás desactivar algunas bombas para que el edificio no se derrumbe sobre tu cabeza.

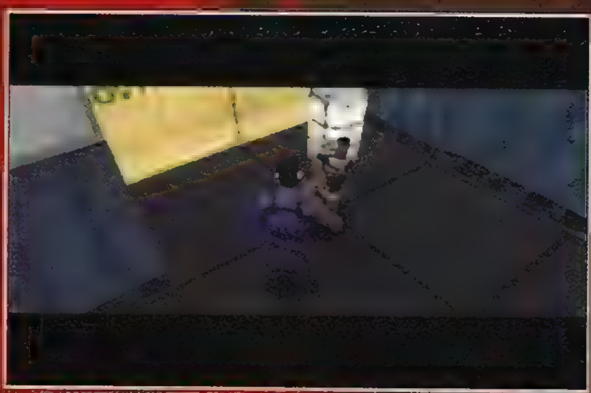
Nada más tomar el control de Gabe, corre tras Morgan por el pasillo de enfrente. Mata al agente que te saldrá al paso y avanza hasta que des con la primera **bomba**. En los próximos minutos tu misión será la de proteger a Teresa mientras desactiva los explosivos. Obtendrás un Checkpoint cada vez que inutilices una. Deberás ser muy, muy rápido y disparar a la cabeza de los agentes que aparezcan o acabarán con tu compañera.


Corre tras Morgan cuando recuperes el control de Logan.

Tendrás que repetir la operación otras dos veces mientras que corres tras Teresa. Recoge munición de los cuerpos de los terroristas y afina la puntería.


Tu misión es proteger a Teresa de los enviados de la Agencia.

Cuando Teresa te diga que vayas a por Morgan, aparecerá una cuenta atrás encima de tu radar. Dirígete a la sala central y corre en círculos huyendo de Morgan y su dañino lanzagranadas. Tendrás que resistir hasta que la cuenta atrás llegue a su fin. Tras tanto huir podrás tomarte la revancha y eliminarlo de una vez por todas. Escóndete tras las cajas que quedan enfrente de ti y espera a que Morgan pase corriendo al lado. Actúa con rapidez y acaba con él de un sólo disparo.


Hasta que Teresa no desactive las bombas no podrás enfrentarte a Morgan. Deberás asegurarte de que la dejan trabajar con tranquilidad

MISIÓN 11: CLUB 32

No pierdas un segundo y mata al guardaespaldas que hay al otro lado de la pasarela. En ese momento aparecerán otros tres más en la zona inferior. Usa la **BIZ 2** que obtuviste de tu primera víctima y acaba con ellos. Si lo haces antes de que uno lance la primera granada lograrás activar el escenario de la Discoteca.

Luego acércate a la pasarela central y espera a que un guardaespaldas la derrumbe en parte lanzando una granada. Ahora podrás bajar y darles su merecido. (**Checkpoint**). Sigue por la única puerta que hay hasta que llegues a una especie de restaurante de paredes marrones. Aquí te esperan un tipo con un puñado de granadas y otro con chaleco y una BIZ 2. (**Checkpoint**).

Cuando acabes con ellos baja las escaleras de la izquierda y despeja la zona. En el instante en el que el último caiga, aparecerá por tu espalda un tipo con chaleco y bastante bien armado. Una vez eliminado (es recomendable el táser), mira detrás de la barra y encontrarás una **escopeta** en una caja. Continúa un poco más hasta que veas una máquina de bebidas.

Mira a su lado, en la pared, y descubrirás un conducto de ventilación por el que debes entrar. Sal y aniquila a los dos guardaespaldas que están de charla. Un poco más adelante te encontrarás rodeado por la policía local. No les dispares y corre hasta la barra del otro lado de la sala, donde verás un interruptor. Púlsalo y se abrirá una puerta secreta a tu lado. (**Checkpoint**).

Avanza por estrechos y oscuros pasillos quitando de en medio a todo el que se te ponga a tiro. Cuando pases junto a un pasillo con una luz verde, explóralo y podrás coger unas útiles **granadas**. Cruza una puerta doble y llegarás a la pista de baile de la discoteca. (**Checkpoint**).

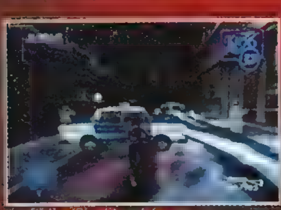
Busca refugio porque caerán sobre ti dos tipos armados y, además, desde la pasarela superior te "obsequiarán" con granadas. Cuando acabes con todos sube al altavoz que hay a la izquierda de la puerta y accede a la pasarela superior. Ahora no tienes más que llegar a los servicios, esquivando los disparos de la policía, y salir por la ventana.

Lo que prometía ser una noche de tranquilidad se ha transformado en una batalla campal en mitad de una de las discotecas de Moscú.

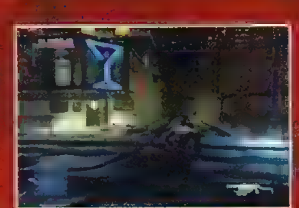

Examina cada rincón de los escenarios. Lo agradecerás.

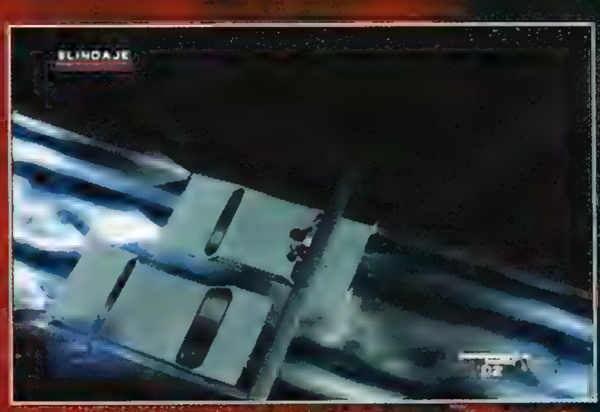

Una vez más tendrás que arrastrarte por los conductos.

MISIÓN 12: DISTRITO INDUSTRIAL


Coge el lanzador de gas lacrimógeno del coche patrulla.


La lucha entre policías y terroristas es encarnizada.


Procura que te sobre algún proyectil. Luego lo necesitarás.



No tendrás ni un momento de tranquilidad. Corre y engánchate a la barra de metal para que los coches no acaben de golpe contigo.

Nada más empezar corre tras Gregorov. Tendrás que acabar con algunos agentes que intentarán detenerte. Cuando acabe la pequeña charla con tus compañeros, ve por la calle hacia la derecha. Al acercarte a los coches patrulla, agáchate y coge del interior de estos el **lanzador de gas lacrimógeno**. (**Checkpoint**).

Corre en dirección contraria teniendo cuidado con el tráfico (cada día está peor). Un poco más adelante verás dos francotiradores agazapados en una terraza. Acaba con ellos y podrás coger un **rifle de visión nocturna**.

Continúa equipado con el lanzador de gas y cuando veas aun grupo de policías, busca refugio y espera a que se reúnan en un solo punto. Usa un par de botes de gas con los que están en la calle y otro con el que está en la azotea para ponerlos a dormir. Ahora continúa por esa calle hasta que veas como Gregorov gira la esquina a la derecha. Ve tras él corriendo y ten cuidado con el coche que intentará atropellarte en el callejón. (**Checkpoint**).

Ahora tendrás que seguir a Gregorov por los tejados hasta volver a pisar tierra firme. Corre hacia la izquierda hasta estar debajo de una barra de metal. No pierdas ni un segundo porque vendrán de frente dos coches con ganas de pasar sobre ti y engánchate a la barra.

Ahora baja, date media vuelta y dispara un bote de gas lacrimógeno a los dos agentes que se bajarán de los coches. Si no te quedan botes de gas deberás ser muy rápido en dispararles a la cabeza: llevan chalecos. Eso sí, es muy recomendable que primero te encargues del de la derecha porque lleva un lanzagranadas.

Ahora acércate a los coches y coge del de la derecha una **PK-102**, con lo que abrirás el escenario Búnker de Rhoemer para el modo de dos jugadores.

Da media vuelta y sigue por el callejón. Al doblar la esquina te encontrarás con Gregorov y su manía de apuntar a la cabeza. Ayúdate de las farolas y de un portal para evitar sus disparos y continúa. (**Checkpoint**).

Ve en la siguiente calle hacia la izquierda y acribilla a los agentes de las azoteas si no quieres que una granada te estalle en plena cara. Volverás a encontrarte con Gregorov y tendrás que perseguirle a pesar de lo peligroso que es acercarse a él. Ayúdate de los coches y las farolas para cubrirte de sus disparos y avanza poco a poco. Eso sí, procura no quedarte detrás de un coche mucho tiempo porque acabará saltando por los aires con tanto tiro. La misión acabará cuando llegues a la entrada de un parque.

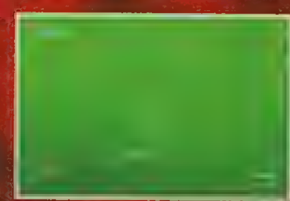
MISIÓN 13: PARQUE VOLKOV

No preguntes y dispara nada más empezar y a toda velocidad al tipo que tienes enfrente, antes de que vuele el coche que hay a tu lado. Dentro del coche hallarás una **BIZ-2** y la oportunidad de abrir otro escenario secreto en el modo de dos jugadores (Surrealista).

Ahora entra en la zona arbolada y usa los troncos de los árboles para evitar que una bala "tropiece" con tu cabeza. Tendrás que llegar poco a poco hasta donde está Gregorov, en una especie de escultura. (**Checkpoint**).

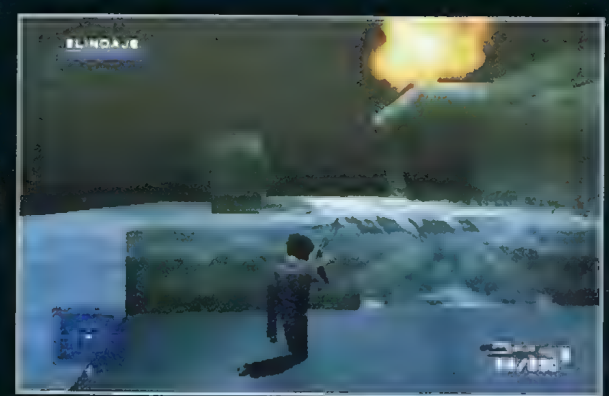
Cuando se vaya persíguele hacia el Sur, no demasiado cerca, y acaba con los tipos que te saldrán al paso. Cuidado en la segunda plazoleta ya que hay varios terroristas con rifles con visión nocturna.


Apártate de los coches antes de que salten por los aires.


Aquí podrás acabar con los malos fácilmente. Aprovéchalo.

Continúa hacia el Este y llegarás a una zona oscura donde se activará tu dispositivo de visión nocturna. Acaba con los tipos que rondan por esta zona para obtener abundante munición y sin apenas peligro, porque ellos no ven más allá de un palmo de sus narices.

Sigue tras Gregorov hasta la siguiente plazoleta donde tendrás que andar con mucho mas ojo que antes porque esta vez hay por lo menos cuatro francotiradores dispuestos a borrarte de la faz de la Tierra. Sigue por el Este hasta llegar a un puente. (**Checkpoint**).



Comprobarás que acercarse a Gregorov es bastante peligroso. Y es que tiene la mala costumbre de disparar siempre a tu cabeza.

Llegará un numeroso grupo de enemigos armados con artillería pesada y equipados con chalecos. Enfrentarte a ellos a lo bruto es un suicidio, así que baja por las escaleras de la izquierda hasta estar debajo de ellos. Procura hacerles frente de uno en uno y no tendrás dificultades en acabar con todos. Sube de nuevo al puente y camina tranquilo hasta el final del parque.

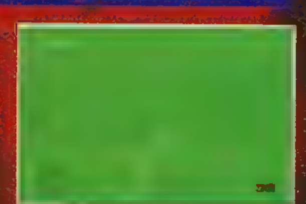
MISIÓN 14: PARQUE VOLKOV (II)

Bueno, has acorralado a Gregorov en una zona del parque, pero para capturarlo con vida tendrás que ser mejor que él. Ni se te ocurra un enfrentamiento directo porque te hará papilla tan rápido que no sabrás ni por donde vino la bala.

En vez de eso, camina sigilosamente hasta la estatua de la zona central y dispara a las cuatro farolas para dejar la zona a oscuras, evitando, claro está, que Gregorov te encañone.

Ahora acércate hasta él en silencio (puede que esté ciego momentáneamente, pero no se ha quedado sordo) y usa el táser en él.


El mejor sitio para disparar a las farolas es junto a la estatua.


Acércate en silencio y poco a poco a Gregorov y déjalo frito.

MISIÓN 15: PRISIÓN DE ALJIR

Antes de empezar has de saber que si superas este nivel sin usar la ballesta, desbloquearás el escenario de la Prisión de Aljir.

Ahora sal de las duchas y espera antes de girar la esquina a la izquierda. Una vez que se aleje el guardia, ve sigilosamente hacia la derecha sin hacerle caso. Un poco más adelante podrás seguir de frente o a la derecha. Ve por ésta última y deja frito a un guardia que encontrarás de espaldas.



Antes de dejar frito a alguien, mira si hay algún compañero escondido en las cercanías. Muchas veces patrullan en parejas.

Retrocede y ve por el otro camino hasta dar con un par de guardias maltratando a una prisionera. Encárgate primero del hombre y luego rodea la columna para deshacerte de la otra guardia antes de que te descubra. (**Checkpoint**).

Ve hacia el Este hasta una puerta que lleva a otro pasillo. No la cruces todavía y aguarda a que salga el tipo que viene de frente. Elimínalo y avanza con cuidado por la galería de celdas.

Cuando oigas a una prisionera pedir agua, corre para dejar K.O. al guardia que entrará en la celda. Sal y continúa hasta que veas a un grupo de seguridad charlando. Tras unos segundos se quedarán dos de ellos vigilando la galería. No desesperes y observa la barandilla que hay a tu lado. Verás que se corta un poco más adelante, lo que te permitirá descolgarte por el borde y avanzar hasta llegar al otro lado de la pasarela. Sube y en el pasillo que va al Este, verás a una prisionera huyendo de un grupo de guardias. Déjalos a todos contando ovejitas y salva a la pobre mujer. (**Checkpoint**).


Intenta proteger a las reclusas de los crueles guardianes.


Tendrás que esperar a que la cámara no te enfoque.

Ahora da media vuelta y gira a la izquierda cuando puedas. Una animación te mostrará como dos guardias bajan en un ascensor. Espera a que se vayan y desciende en ese mismo elevador.

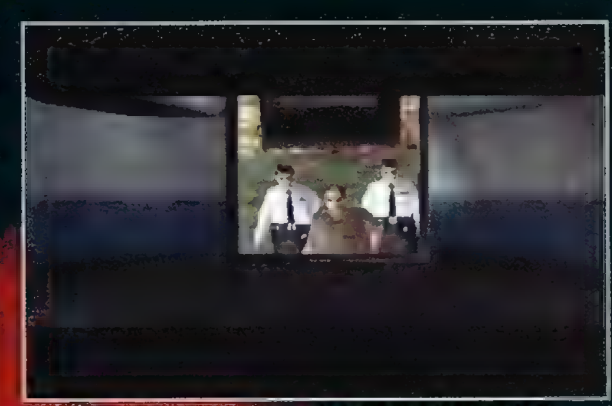
Avanza un poco hasta que veas como caminan hacia ti los dos mismos guardias de antes. Esquívalos (no los dejes inconscientes) y avanza

agachado hasta ver a otro más en un pasillo a tu derecha. Una vez despejada la zona podrás seguir adelante. (**Checkpoint**).

Una escena te mostrará una guardia controlando unos monitores que muestran lo que ven diversas cámaras. Una de esas cámaras está en el siguiente pasillo. Debes pasar cuando la luz roja de la cámara esté apagada (un buen momento es nada más acabar la animación). Espera junto a la verja hasta que salga un guardia. Usa el táser en él y entra agachado para hacerle lo mismo a la guardia que hay detrás de la mesa de mandos. (**Checkpoint**).

Verás como tu tiempo se ha reducido sustancialmente así que date prisa. Pulsa el interruptor de la derecha y se abrirá la otra verja.

Deja inconsciente al guardia que vendrá corriendo y sigue por el pasillo hasta una puerta en la pared de la izquierda. Aguarda a que el vigilante que hay en el siguiente pasillo te dé la espalda y déjalo K.O. Sigue hasta la siguiente puerta y ya tan sólo te faltará dejar fuera de combate a un guardia hasta llegar a la sala del generador.



Aunque parecía que tenías tiempo de sobra para llegar hasta tu amigo Gregorov, no será así. La ejecución se ha adelantado.

MISIÓN 16: PRISIÓN DE ALJIR (II)

Agáchate si no quieres perder la cabeza y date la vuelta para recibir a un avispado guardia que se acercará a ti. Luego encárgate de los otros tres que hay en la sala. Sal por el pasillo noroeste y cuando salgas a la galería aparecerán otros tres más.

Continúa avanzando y repartiendo plomo hasta que salgas por una puerta roja que da a un patio. Corre a la pared de enfrente para evitar los disparos de los guardias encaramados a la azotea. Cuando subas la escalerilla saldrán de golpe dos guardias que no te costará eliminar. Más adelante un guardia arrodillado te pedirá clemencia. Usa el táser en él si quieres y sigue por la izquierda para descubrir una sala llena de muertos. Cuando acabe la charla con Gabe, cúbrete porque dos tipos saldrán del pasillo de la izquierda. Acaba con ellos y sigue hasta dar con Gregorov (**Checkpoint**).

Al finalizar la conversación un grupo de vigilantes os sorprenderán e intentarán acabar con vosotros. Ya sabes, devuélveles el favor y pasa a la siguiente sala. Limpia la zona y continúa con Gregorov. (**Checkpoint**).

Avanza hasta ver como unos guardias acribillan a tres prisioneras. Véngalas y ve por el pasillo hacia la izquierda para hacerte con un **chaleco antibalas**. Luego regresa junto a Gregorov y abre la puerta roja.(**Checkpoint**).

Sal a la galería y verás que por ahí es imposible pasar con semejante lluvia de balas. Da media vuelta y tu compañero lanzará una bomba de humo que os dará la posibilidad de seguir adelante. Corre tras él y, cuando te lo diga, dispara al interruptor que hay en la puerta automática. Pasa por ella y más adelante encontrarás a dos reclusas armadas que no atienden a razones. (**Checkpoint**).

Da media vuelta y ve a la puerta automática. Ve por la pasarela hacia la derecha y esquiva al tipo en llamas. Al fondo verás un guardia con un **lanzador de gas**. Usa en él el táser y tendrás con que tranquilizar a las reclusas armadas. (**Checkpoint**).

Una vez que las dejes dormidas, sigue por el pasillo de la izquierda matando al grupo de guardias que hay por la zona, casi todos con chalecos. No te olvides de Gregorov y avanza hasta salir al patio exterior. No te pares mucho y acaba sólo con los vigilantes que se interpongan en tu camino. Ve de frente hasta llegar a una torre, por la que podrás subir al muro y avanzar en dirección contraria hasta tu salvación.

Si en la anterior misión primaba la cautela y el ser silencioso, en esta tendrás que demostrar lo que puedes hacer con una buena pistola.



La escopeta te será de gran ayuda en las cortas distancias.



Ve directamente hacia la puerta matando sólo a los "plastas".

MISIÓN 17: BIOLABORATORIOS DE LA AGENCIA

Sal del quirófano y ve hacia la derecha por el pasillo. Al llegar al siguiente corredor gira a la izquierda para pasar por una puerta A3. Esto te llevará a los laboratorios de síntesis, aunque están cerrados y no puedes entrar.

Da media vuelta y ve hasta el final para girar a la izquierda. Al acercarte a otra puerta de nivel A3, verás como un científico comenta que va a por una bolsa para tu cadáver. Cruza la puerta y anda con cuidado tras él sin llamar la atención del guardia. Cuando el científico gire a la izquierda, espera y no le sigas. En ese momento pasará otro guardia por delante de ti, tú sigue por la derecha. Estás en un pasillo lleno de cajas y con algunos guardias patrullando. Debes avanzar y evitarlos a todos hasta que se acaben las cajas. Luego gira a la derecha para pasar por una puerta A1. (**Checkpoint**).

En el siguiente pasillo ve a la derecha con cuidado con el guardia y entra en la primera puerta a la izquierda. Desde esta sala podrás piratear la red de seguridad con el ordenador que hay en la mesa. (**Checkpoint**).

Sal de ahí usando la otra puerta que hay en la sala y cruza la puerta A1 que queda a tu izquierda. En el siguiente pasillo encontrarás, al fondo, una camilla con un **cuchillo**. Cógelo y úsalo en la garganta del guardia que se encuentra a tu espalda. Bien, ahora date la vuelta y sigue por la puerta que lleva al Este.



Intenta no acercarte a los guardias y a los científicos.



Manipula los ordenadores para asegurarte una ruta de escape.

Tras un completo servicio de descontaminación, cruza la siguiente puerta y elimina a un guardia que está de espaldas. No hagas caso a la siguiente animación y ve a la derecha, donde hallarás una puerta. En esta sala hay dos científicos que rápidamente te reconocerán y pedirán clemencia (patéticos). Usa el ordenador para activar un elevador y recoge tu equipo de la taquilla. (**Checkpoint**).

Acaba con los científicos para que luego no te delaten y sal de la sala, ve a la zona donde viste como se burlaban de un prisionero anteriormente. Acaba con los dos guardias usando la pistola con silenciador y verás que el prisionero es uno de tus hombres. Te dirá que Chance está retenido en alguna otra zona y tú tendrás que encontrarlo, claro. (**Checkpoint**).

Sube las escaleras y ve a la puerta donde se encontraba uno de los dos guardias. Teresa te comunicará que no la puedes abrir de momento ya que necesitas una tarjeta especial. Continúa por ahí hasta una puerta que lleva a otro pasillo. Enfrente de ti hay una cámara que puedes inutilizar usando la cámara codificadora. Sigue por ahí y camina hasta llegar al punto donde comenzaste la misión (usa el mapa). (**Checkpoint**).

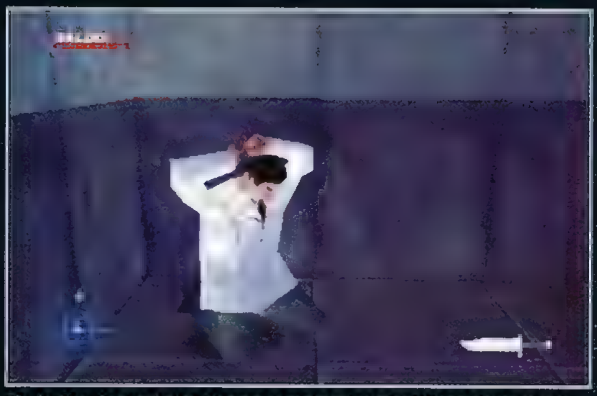
Ve por la izquierda y luego otra vez gira a la izquierda, por donde va el guardia. Acaba con él y sigue por ese pasillo hasta el final para eliminar a otro más. Da media vuelta y ve donde acabaste con el anterior guardia y espera a que venga otro desde el pasillo que está lleno de cajas, a tu izquierda. En la siguiente esquina verás a lo lejos un tipo patrullando y una cámara de vigilancia. Deberás ser muy rápido y pegarte a la pared donde se encuentra la cámara para inutilizarla. Luego acaba con el tipo y sigue hacia el Este para dar con el conducto de ventilación que estás buscando. (**Checkpoint**).

Al salir encontrarás a Gershon, que accederá "amablemente" a acompañarte. Al andar un poco, aparecerá un científico que al verte correrá a dar la alarma. Usa el táser para dejarlo tostado y sigue hasta la habitación donde te llevará tu rehén. Mátalo ahora y ve a los ordenadores de la zona central, donde podrás usar el módem. (**Checkpoint**).

El cuchillo es un instrumento ideal para librarte de guardianes y científicos sin llamar la atención. Algo indispensable en esta ocasión.



Inutiliza las cámaras para poder pasear sin ser molestados.



No te fíes de sus batas blancas y mata a los científicos siempre que tengas oportunidad. Si los dejas vivos, correrán a dar la alarma.

Aparecerán de golpe varios agentes, y todos apuntando a tu bonita cabeza. Date la vuelta y, usando tus ágiles volteretas, ocúltate detrás de un bloque de ordenadores que hay a la izquierda. Desde ahí podrás acabar con todos. (**Checkpoint**).

Ahora debes ir a la puerta que había en la zona de las celdas y que no podías abrir porque necesitabas una tarjeta de acceso (usa el mapa). Una vez la cruces, pasa por la de nivel B1 y entra en un laboratorio que hay a tu izquierda.

Dentro hay tres indefensos científicos. Aniquila a los dos que hay en la zona inferior y sube la pasarela. Pulsa el interruptor que hay junto a las cristaleras para acabar con el tercero y baja para liberar a Chance. (**Checkpoint**).

Sube la escalera que lleva a una puerta. Avanza por el pasillo cargándote a un agente por el camino. Entra por una puerta A2 y escucha las espeluznantes explicaciones de la doctora Elsa. (**Checkpoint**).

Acaba desde la grada con el científico y ahora baja junto a la camilla. Pasa por la puerta y sigue por el pasillo hasta dar con un conducto en la pared del fondo. Entra y oirás a Elsa hablar con otro científico. Rompe la rejilla y acaba con ese científico de un disparo en la cabeza. Ahora tan sólo tienes que entrar en la sala siguiente y ver la escena.

MISIÓN 18: BIOLABORATORIOS DE LA AGENCIA (II)

Matar al tipo de soldado que acaba de entrar en la sala en donde estás no será nada fácil. Además de tener un chaleco a prueba de todo, poseen un casco que protege su cabeza de cualquier impacto. Rodea la mesa y busca cobertura para que no te cosa a balazos. Incapacitar al que tienes en frente será bastante fácil aunque no siempre será así. Apunta a los vasos que hay encima de la mesa, junto a él, y dispara. No te pares a regodearte en la victoria y coge del maletín algo de **munición** y un **chaleco antibalas**. Sal por la otra puerta y verás dos conductos por donde seguir.

Si entras por el de la derecha y retrocedes hasta el quirófano, podrás subir a la grada y pasar por una puerta, no sin ciertas complicaciones. Tras ella podrás conseguir un **M-79** y desbloquearás los Laboratorios de la Agencia en el modo de dos jugadores. Sin embargo, es el conducto de la izquierda el que te permitirá continuar por el nivel.

Nada más salir por la rejilla, corre hacia la derecha. Gira dos veces a la izquierda y continúa hasta llegar al quirófano desde donde empezaste el nivel anterior (mira el mapa para ayudarte). Entra por otro conducto de ventilación y saldrás a la morgue. (**Checkpoint**).

Tras la animación, busca otro conducto. No descanses ni un momento si no quieres que alguna bala tropiece contigo por casualidad y sigue hasta la siguiente sala. Busca en las taquillas un alijo de armas bastante completito, en el que se incluye un utilísimo **M-79** con el que hacer picadillo a los soldados con armadura. (**Checkpoint**).



Los soldados que te encontrarás en esta ocasión vienen cubiertos hasta las orejas de una gruesa armadura repele-todo.

Justo a la derecha de las taquillas hay una rejilla por la que llegarás a otro pasillo. Gira a la derecha y haz saltar por los aires a dos agentes. Dobla la esquina hacia la izquierda y luego continúa recto hasta una puerta abierta. Ten cuidado porque saldrá como una exhalación otro tipo.

Sigue por ese pasillo hasta que unas cristaleras. Justo al lado hay un conducto por el que llegarás hasta la zona de las celdas, saltando antes por encima de un enorme ventilador. (**Checkpoint**).

Coge **munición** para el lanzagranadas de una caja y ve de frente hacia una rampa que te lleva a las pasarelas superiores. Acaba con todo el que se cruce en tu camino y sigue hasta la sala en la que activaste un elevador en la misión anterior. Vuelve a hacerlo para poder escapar de los laboratorios. Una vez activado, mata al "acorazado" que intentará sorprenderte y, al salir, gira a la izquierda y finaliza este movido nivel.


Corre y evita el enfrentamiento directo contra los "acorazados"



En esta fase abundan los conductos de ventilación como el de arriba. Pero has de ser prudente porque ahora ya no serán un lugar seguro.

MISIÓN 19: BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK

Mata al tipo que aparecerá por tu izquierda y recoge el **chaleco** que hay en el callejón cercano. Luego sigue por la calle y gira a la derecha encargándote de todos los agentes que te salgan al paso. En un callejón cercano al camión que hay aparcado hallarás una caja con una **G-18**. Sigue por la calle siguiente y unas furgonetas negras te cortarán el paso. Dispara al candado que cierra la puerta de la tienda llamada "Pawn Shop" y entra. Dentro, tras una cristalera muy resistente, te esperan dos agentes. No malgastes munición y espera a que ellos hagan añicos la cristalera. Luego acaba con ellos y continúa por ahí. Tras acabar con otro tipo llegarás a una amplia sala donde encontrarás una **M-16**. (**Checkpoint**).

Sal de la tienda por la otra puerta y elimina al tipo que te lanza granadas desde una ventana a tu derecha. Recoge del fondo del callejón un **chaleco** y súbete al contenedor para llegar a la zona superior. Mata a otro malhechor y escucha las noticias de Teresa. (**Checkpoint**).

Súbete al sistema de ventilación para acceder a un tejado más alto y mata a los dos tipos que hay en él. Ahora descuélgate hacia la calle y usando la vista manual, mira hacia abajo para caer sobre un toldo azul. Verás como un miembro de los GEO corre por la calle para ayudar a su compañero, aunque llegará demasiado tarde. Ve hacia donde él estaba y busca refugio porque un grupo de agentes hará aparición, algunos en la azotea. Cuando hayas limpiado la zona de basura, baja por la rampa que hay enfrente del letrero del gimnasio. Estás dentro de un edificio en llamas plagado de tropas de la Agencia.

Avanza con cuidado y cuando te acerques a unas lavadoras y Teresa te informe del sistema contraincendios, examínalas para descubrir otro escenario secreto Parque de Washintong. Justo al lado hay una zona de suelo que cederá bajo tus pies. Baja y activa el dichoso sistema **contraincendios** con el interruptor rojo de la pared. (**Checkpoint**).

Mata a los dos agentes que aparecerán por sorpresa y sube de nuevo a la zona donde se derrumbó el suelo. Ahora puedes pasar por un pasadizo que antes estaba cortado por las llamas. Sigue y en la primera habitación que te encuentres verás que se esconde un francotirador. Mátalo y sigue por el pasillo hasta la tercera habitación, donde podrás matar a otros dos. En esa misma sala hay una mesa y, sobre ella, un agujero. (**Checkpoint**).

Sube por él al piso superior y, al asomarte al pasillo, un miembro de las fuerzas especiales te descubrirá y pedirá refuerzos. En vez de eso recibirá una bala, gentileza de la Agencia. Mata a sus verdugos y sigue por el pasillo para visitar otras dos habitaciones y eliminar a sus inquilinos. (**Checkpoint**).

En la última de las habitaciones hay una ventana por la que puedes salir a la calle, donde te esperan algunos agentes. Ahora continúa por un callejón que hay enfrente del toldo que utilizaste para no romperte la crisma. Mata a un agente más y pasa rodando por la valla rota. Teresa te mandará que rescates a unos GEOS. (**Checkpoint**).

Camina un poco hasta una nueva calle y verás la forma tan horrible de morir que tendrá un GEO que hay al final de la calle (esto clama venganza). Acaba con los agentes que aparecerán (cuidado con el de la azotea y sus granadas) y sigue por un pasadizo hacia el Este.

Antes de entrar por la puerta, acribilla al tipo que se esconde detrás del mostrador. Sigue por ahí y cuando llegues a otra sala con un mostrador, mira detrás para hacerte con **munición** para el G-18. Ahora continúa hasta salir fuera. Corre detrás del coche que hay a tu izquierda y luego, tras la animación, da cobertura a la GEO disparando alternativamente a los dos francotiradores. Cuando lo haya conseguido intentará pararte (qué ilusa). (**Checkpoint**).

Sube por las escaleras que ves enfrente y, al llegar al segundo piso, dispara en la cabeza al tipo que te espera. Ahora deberás visitar las dos habitaciones que hay en esa planta y acabar con los dos francotiradores. Baja por las otras escaleras de ese piso y verás lo repugnante que puede llegar a ser Stevens.



No te quedes parado en mitad de la calle ya que serás un blanco perfecto para alguno de los muchos francotiradores que hay.

Usa el toldo azul para llegar sano y salvo al suelo.


Baja por esas escaleras y ayuda a los GEOS que hay en la zona.


Examina las lavadoras y te encontrarás una sorpresa.

MISIÓN 20: LAS CLOACAS

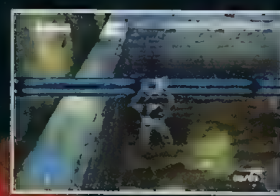
Tras la animación corre tras Teresa sin perderla de vista y repartiendo plomo a todos los agentes que te estorben. Cuando Teresa se pare tendrás que buscar una forma de vaciar esa zona de las cloacas. (**Checkpoint**).

Da media vuelta y cruza la primera pasarela que veas hacia la pared de la izquierda. Sigue recto hasta que encuentres la sala de control del **sistema de drenaje**. Elimina a los dos agentes que te esperan dentro y acciona el interruptor que hay al fondo. (**Checkpoint**).

En ese momento entrarán dos agentes a hacerte compañía. Acaba con ellos rápido antes de que lancen alguna granada y regresa al punto donde dejaste a Teresa.

Desciende y anda hacia la izquierda para subir cuando puedas. Cruza la primera pasarela hacia la pared de la derecha y continúa hasta una zona amplia. Despeja la zona y ve hacia la barra metálica del fondo. (**Checkpoint**).

Coge el **chaleco** antibalas de la caja y engánchate a la barra. Desplázate hacia la derecha y aparecerá otro grupito de agentes. Acaba primero con el que tienes debajo de ti y luego con el resto. Cuando llegues al otro lado, sigue a Teresa hasta el parking de la planta superior. (**Checkpoint**).



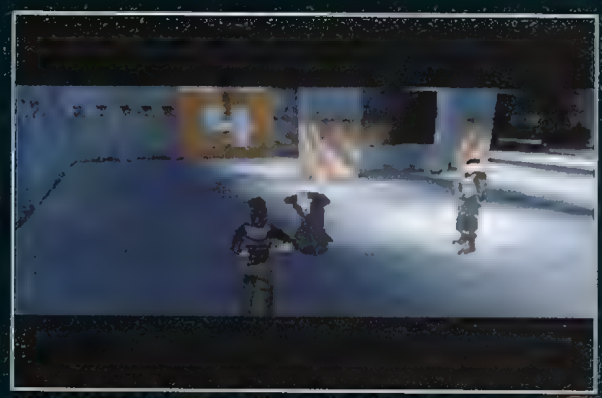
Cruza la barra hasta el otro lado para reunirte con Teresa.

Cuando tu compañera salga corriendo tras Stevens, busca refugio y acaba con todos los agentes que haya en esta planta. Ahora sube por la rampa del fondo hacia el siguiente nivel.

Cuando abandones la rampa, pégate a la pared de la izquierda para que no te atropelle una furgoneta que vendrá de frente. Ve hacia Teresa y protégela del tipo que la atacará por la espalda. Ahora toca trabajar en equipo: mientras que tu compañera hace salir a los agentes con una granada, tú los eliminas. Acércate a la puerta hacia la que apunta Teresa y usa artillería pesada para acabar en un santiamén con todos los malhechores. (**Checkpoint**).

Comienza a subir por la escalera encargándote de unos cuantos agentes. Cuando llegues a la cuarta planta, sigue subiendo hasta la azotea. Para acabar con los terroristas que hay en esa zona deberás usar el lanzagranadas si quieres tener alguna oportunidad. Una vez arriba, encontrarás una caja con algo de munición y la oportunidad de desbloquear a los personajes secretos que te faltan en el modo de dos jugadores.

Regresa a la cuarta planta y sal al parking. Extermina todo rastro de la agencia y verás como Teresa ha capturado a Stevens. Cuando éste se ponga de rodillas, elimínalo rápidamente porque si tardas, se levantará y te alojará una bala en plena frente.



Por fin tienes a tu alcance a Stevens. Ya es hora de que pague por sus crímenes con sangre. Pero no tardes mucho o lo lamentarás.

En esta parte de la misión es imprescindible que no derroches munición ya que escasea bastante. Usa el disparo a la cabeza.



Para pasar por aquí, tendrás que buscar el sistema de drenaje.

MISIÓN 21: APARCAMIENTO SYKES

No te pares a admirar la armadura de Chance y sal con una voltereta por la puerta de la derecha. Dirígete al helicóptero y rodéalo para hacerte con un **chaleco** que hay en su interior. Esquiva a Chance y coge, justo del otro lado, una **UAS-12**, una escopeta tan potente que hará retroceder a tu enemigo, aunque no acabará con él. El mecanismo para acabar con Chance es el siguiente: empujarle a base de impactos con tu nueva arma hasta que esté debajo del rotor de cola del helicóptero. Ni siquiera la armadura resistirá eso.

Es posible que te cueste más de un intento pero es la única forma que hay de acabar con él. Suerte.



Rueda hacia la puerta de la derecha para evitar a Chance.



Esa escopeta te permitirá acabar con Chance de una vez.



La única forma de matarlo es empujarlo debajo de las aspas.



En uno de los laterales del helicóptero hallarás un chaleco.



ISS Pro Evolution

El secreto de los campeones

Estamos ante uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia, un juego que, aunque no cuenta con nombres reales, sí nos oferta una jugabilidad tan asequible como llena de posibilidades. Podemos realizar jugadas de auténtico lujo, recrear los movimientos más espectaculares de este deporte y disfrutar de un ritmo de juego y un desarrollo que casi parece real. Eso sí, para sacarle todo el jugo es imprescindible conocer a fondo todos sus secretos, justo lo que ahora os ofrecemos en esta guía.

MOVIMIENTOS BÁSICOS (DEFENSA)

●: Con este botón realizarás una entrada a ras del suelo que seguramente despejará el balón. Eso sí, no la hagas por detrás.



■: Sirve para efectuar una carga legal con el hombro. Si lo mantienes apretado llamarás al jugador más próximo para que te ayude, con ello conseguirás que el jugador que controlas y otro más (suele ser el que está más cerca), presione al jugador contrario, arrinconándolo.



✖: Dejándolo apretado el jugador intentará robar el balón, metiendo la pierna. En ocasiones, empujará al atacante y puede ser falta. Cuando el balón va por el aire, realizarás un despeje de cabeza al jugador más cercano.



▲: Manteniéndolo apretado harás que tu portero salga de su área y se dirija al balón. Es decir, fuerzas la salida del portero, muy útil cuando un pase largo ha superado a tu defensa. En cuanto lo sueltes, el portero volverá a posición inicial.



MOVIMIENTOS BÁSICOS (ATAQUE)

✖: Pase en corto y pase de cabeza al jugador más próximo.



●: Pase elevado. Al igual que el disparo a puerta, la altura y la distancia del centro depende del tiempo que mantengas pulsado el botón. Cuando pases la línea del área grande, el jugador colgará automáticamente el balón a la olla desde la banda.



■: Disparo a puerta. Mientras más tiempo lo presiones, más potencia cogerá el tiro. Cuando el balón va por el aire, efectuarás un remate de cabeza, volea o tijereta.



▲: Pase al hueco. Es una de las técnicas más usuales a la hora de penetrar las defensas y se convierte en una excelente opción si encuentras el momento preciso de realizarlo.



MOVIMIENTOS BÁSICOS (AMBOS)

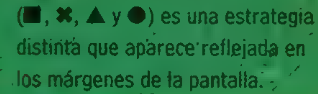
L1: Cambia el jugador seleccionado.



R1: Sirve para correr, pero se pierde precisión en el control del jugador. La combinación de la carrera con el control no es siempre efectiva, porque se adelanta en exceso la pelota, lo mejor es encarar al rival andando y combinar direcciones del pad con pequeños toques en la carrera para desestabilizarle.



L2: Dejándolo apretado accionas las estrategias. Cada botón del pad (■, ✖, ▲ y ●) es una estrategia distinta que aparece reflejada en los márgenes de la pantalla.





R2: Cambia la barra que hay debajo del nombre del jugador y de este modo puedes bajar las líneas (**R2 + ■**), o adelantarlas (**R2 + ●**), según las necesidades del partido.



MOVIMIENTOS ESPECIALES (SÓLO ATAQUE)

●: Para colgar un balón desde la banda a una altura más baja de lo habitual, presiona 2 veces ●. Pulsándolo 3 veces conseguirás realizar el famoso y peligroso "pase de la muerte".

■ + ✖: Regate. La dirección del regate depende de si el jugador es diestro o zurdo. Sólo se puede utilizar una vez traspasada la línea de medio campo. Es la opción más recomendable cuando te encuentres en un uno contra uno con el portero, pues se tirará al suelo dejándote la portería totalmente libre.



L1 + ▲: Pase al hueco elevado. Muy útil para romper las defensas numerosas.



L1: Si lo presionas 2 veces el jugador realizará una bicicleta. Con el pad determinas la dirección del quiebro final.



■: Presionándolo 2 veces harás una vaselina media. El último toque del botón determina la potencia del tiro. El balón describe una parábola no tan pronunciada como la vaselina, pero con más velocidad. Es tremendamente útil desde todas las posiciones de ataque.



R1: Cuando recibas un balón, y sin tocar ningún botón, mantén apretado **R1** para dejar pasar el balón por debajo de las piernas. Aunque no es muy efectivo, confunde mucho al contrario y puede ser útil tras un pase largo.

L1 + ✖: Pared. Muy útil para romper las defensas adelantadas.



L1 + ●: Pared elevada. Como la pared normal, pero el 2º jugador nos devolverá el balón por el aire. Úsala la cuando haya aglomeración de jugadores en defensa.

L1 + ■: Vaselina. El tiempo que mantengas el botón apretado determina la altura que ganará la pelota. La vaselina es un tiro muy efectivo y totalmente recomendado cuando encaras solo al portero: superarás por alto su salida.

A BALÓN PARADO

TIROS LIBRES

En una falta puedes optar por varias opciones:

✖: Das un pase en corto al jugador más cercano a la pelota. Es ideal cuando la falta está muy cerca al área grande, porque directa no suele entrar, y de esta manera dejas en una excelente posición de marcar gol al jugador que recibe el pase.

●: Efectúas un pase elevado a la "olla". Sólo es aconsejable si estás lejos del área rival.

▲: El pase es similar a un pase al hueco, por lo que sólo debes utilizarlo cuando la falta te la hayan hecho por las bandas.

■: Lanzamiento directo. Coloca la dirección con la cruceta y calcula la fuerza del disparo con la barra de energía.



TECNICAS ESPECIALES DE TIROS LIBRES

■+ ↓: Consigues un tiro más preciso, lo que se llama "colocar la pelota". Ni que decir tiene que es totalmente recomendable cuando la falta se ha cometido muy cerca del área grande.



■+ ↑: El tiro es más potente, llamado vulgarmente "a romper". Utilízalo en faltas a larga distancia, sobre todo cuando las ejecuta Roberto Carlos cogiendo la famosa carrerillla.



● + ↓: Realiza el típico pase "a la olla", pero lo hace más rápido y a más baja altura. La verdad es que no es muy efectivo.

●+ ↑: Parecido al anterior pero con más altura.

[illegible]

✖: Pase en corto. Buena opción para descolocar la defensa que espera el centro directo, y dejar algún jugador nuestro libre de marca. Después de sacar centra con ●.

●: Es la forma típica de ejecutar un córner. Si aprietas ● + ↓, el tiro saldrá fuerte y a poca altura. Con ●+ ↑, el centro será más preciso.





ESTRATEGIAS

ATAQUE CENTRAL, Y LATERAL DERECHO E IZQUIERDO

Accionando esta estrategia los jugadores se abrirán al lugar seleccionado haciendo coberturas y apoyando al jugador que en ese momento lleve la pelota. Se facilitarán así las paredes y los pases al hueco.

CONTRAATAQUE

Esta estrategia se utiliza cuando juegas "al pelotazo" o cuando acabas de robar un balón en nuestra defensa. La media y la delantera tomarán posiciones más adelantadas, permitiendo que los jugadores más rápidos de tu equipo encuentren huecos fácilmente.



[illegible]

Con esta táctica el libre y el centro campista suben al ataque para ayudar a los delanteros. No suele dar buenos resultados porque se estorban unos con otros y, si nos roban el balón, contarás con pocos efectivos en la defensa. A la hora de defender, el resultado es a la inversa, el libre y el centro campista retrasan su posición, y la estrategia sí se vuelve efectiva.

[illegible]

Esta táctica se utiliza cuando quieres cambiar el juego a la banda contraria. Hay que tener la precaución de activarla unos segundos antes de ejecutar el cambio de juego, para dar tiempo a que los jugadores se desplieguen hacia esa banda. Útil y recomendada cuando una banda está saturada de jugadores, además facilita el ataque por sorpresa.

[illegible]

Al activar esta estrategia los jugadores realizarán "juego sin balón". Consiste en un cruce de posiciones en el que los delanteros de la izquierda pasarán a la derecha y viceversa. Lo que consigues con esto es romper los marcajes y abrir huecos, facilitando los desmarques.

PRESIÓN POR ZONA

Es la estrategia más eficaz en defensa. Consiste en una presión general de los jugadores que se encuentren cerca de la pelota, lo que te permite robar rápidamente el balón y montar un contragolpe. El lado negativo es que si el contrario se deshace de la presión encontrará varios compañeros libres de marca.

FUERA DE JUEGO

Bien utilizada, se convierte en la mejor estrategia defensiva del juego. La puedes utilizar para dos situaciones. Para su uso natural, que es crear una situación de fuera de juego, o para adelantar las líneas haciendo una presión más agobiante en el centro del campo (opción más recomendada). Ojo, si no se domina a la perfección, el equipo contrario se puede plantar innumerables veces sólo delante del portero.



LIGA MASTER

Cuando empiezas una Liga Master, cojas el equipo que cojas, siempre te darán los mismos jugadores, completamente ficticios. Al ganar encuentros obtendrás puntos con los que fichar jugadores. Puedes hacer el equipo de tus sueños, o fichar a los jugadores reales de cada plantilla. Hay futbolistas (Iván Campo, Savio...) que no se encuentran en las selecciones nacionales, pero sí están en la opción de adquisición de jugadores, en la bandera con el logotipo de Konami (Contrato Libre, página 6/6).

Por otro lado, también están incluidos en el juego las voces con los nombres de algunos jugadores, que han aparecido alguna vez en su selección, pero que no se encuentran en la selección que viene por defecto (Kiko, Alfonso, etc.). Si creas un jugador con las características físicas de, por ejemplo, Kiko, podrás ponerle su nombre real gracias a este archivo.

JUGAR UN PARTIDO DE EXHIBICIÓN CON UN MASTER

Termina una liga con un Equipo Master y graba tus datos en la Memory Card. Ve luego a la opción cargar Master Datos, y carga el juego. Podrás jugar un partido de exhibición con tu Equipo Master.



EQUIPOS OCULTOS

Para sacar los equipos ocultos, da igual el nivel de dificultad en que juegues.

ESTRELLAS EUROPEAS Y MUNDIALES CLÁSICAS

Gana la Liga Internacional



ESTRELLAS EUROPEAS Y MUNDIALES

Gana la Copa Internacional

[illegible] CAMPO DE ENTRENAMIENTO

Gana la Copa Konami

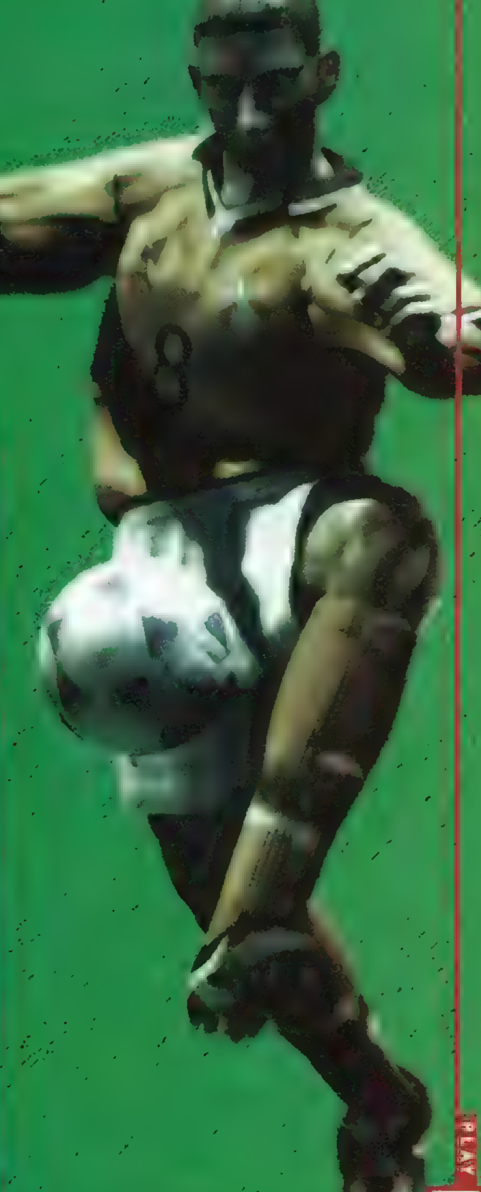
VER EL TROFEO DE LA COPA EXTRA

Gana todas las copas del juego y podrás ver este curioso trofeo, que no es otro que una de las famosas caras dela Isla de Pascua (Chile).

La Copa sólo tiene un valor de colección, no es ningún campeonato, por lo que no insistas en averiguar como acceder a esta copa. No se puede.







Guías Totales

Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



695 Ptas.

Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas.

Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON



695 Ptas.

Nº 4

+Guias Platinum

- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS



695 Ptas.

Nº 5

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Completa tu colección



(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.
También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

STREET SKATER 2

¡¡Menudo patinazo!!

Antes de que *Tony Hawk* mostrara las posibilidades del skate en PlayStation, Electronic Arts lanzó *Street Skater*, un juego que por su baja aceptación nunca salió de Estados Unidos, y del que ahora aparece esta secuela.

Obviamente, la comparación con *Tony Hawk Pro Skater* es obligada y os podemos decir que *Steet Skater 2* no consigue superarlo ni a nivel gráfico, ni a nivel jugable.

Por un lado, la mecánica de los campeonatos resulta simple, ya que el único reto consiste en alcanzar la meta en un tiempo límite y logrando unos puntos mínimos realizando acrobacias, lo que pronto se hace monótono. Además, el sistema de acrobacias peca de rebuscado, lo que durante las primeras partidas se traduce en ejecutar hasta la saciedad las mismas dos o tres piruetas.



En lo tocante a gráficos, muestra escenarios más grandes que en *Tony Hawk*, pero las animaciones de los skaters y el scroll general de los decorados es bastante más brusco. Sólo la banda sonora alcanza el nivel de *Tony Hawk*, con algunas cañeras melodías que encajan a la perfección con el esp´ritu de este deporte.

A no ser que seas un verdadero maníaco del skate, y ya tengas *Tony Hawk*, es mejor que dejes pasar de largo este irregular *Street Skater 2*.



Lo único novedoso de *Street Skater 2* es que podemos diseñar nuestras propias pistas.



STREET SKATER 2
Simulador • Electronic Arts

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Calificación: **+ 11 años** Precio: **7.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 5 · Sonido 7 · Diversión 5 · **5**

- La posibilidad de crear nuestras propias pistas.

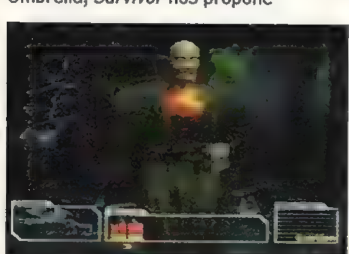
- Tiene menos retos que *Tony Hawk*.
- El rebuscado sistema de control.

Frente a *Tony Hawk*, *Street Skater 2* es un juego muy limitado y carente de emoción y variedad. Sólo para acérrimos seguidores del skater.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

Amago de terror en primera persona

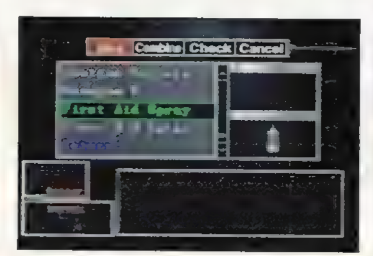
A finales del año pasado, Capcom dio a luz una extraña propuesta basada en el universo *Resident Evil*. Sin ningún nexo de conexión respecto a las anteriores entregas, salvo las catástrofes químicas de Umbrella, *Survivor* nos propone sumergirnos en una nueva ciudad infestada de zombies desde una perspectiva en primera persona.



Como en *RE2* y *RE3*, un clon de Tyrant nos perseguirá sin descanso por los escenarios.



Para ello, Capcom ha ideado un sistema de control, ya sea con el mando Dual Shock o con cualquier pistola compatible con G-Con, que nos permite desplazarnos libremente sin necesidad de seguir una ruta prefijada, algo más propio de las aventuras que de un juego de disparos. Por desgracia, hay ciertas cosas de *Survivor* que no nos han convencido. Por un lado, al disparar la cámara deja en el centro de la pantalla a nuestro enemigo, lo que a la larga se traduce en que no hay acción en el resto de la pantalla. Por otra parte, aunque el diseño de los enemigos, ya sean Zombies, Hunters o Lickers, es genial, el de los escenarios resulta bastante soso y pobretón. Lo único que consigue atraer la atención del jugador es la búsqueda de las 8 armas que hay dispersas por el mapeado. Por lo demás, no da miedo y casi resulta aburrido. En definitiva, una decepción para los seguidores de la saga.





RESIDENT EVIL SURVIVOR
Disparo • Capcom

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+18 años** Precio: **8.490 ptas.**

Mem. Card (15 bloq.) · Dual Shock · Pistola

Gráficos 5 · Sonido 5 · Diversión 5 · **5**

- El diseño de todos los monstruitos.
- Encontrar las 8 armas de fuego.

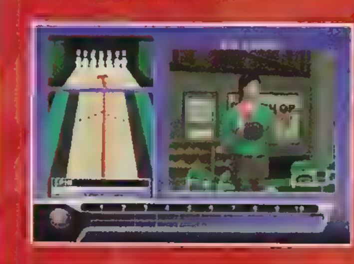
- Que la cámara siempre sitúe a los zombies en el centro de la pantalla.

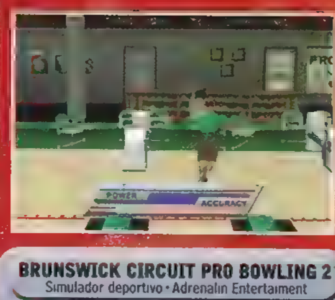
Sólo encontrarás atractivo este desigual título si eres un verdadero fanático de los juegos de pistola y de la saga *Resident Evil*. Los demás abstenerse.

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2

Más que bolos, petanca

Aunque a priori este título de bolos podría haber sido una opción entretenida para pasar una tarde con los amigos, al final se ha quedado en un juego monótono y desaprovechado cuyas virtudes (11 modos de juego, editor de personaje, un excelente motor físico), se echan a perder por un desarrollo tan simplista que sólo puede ser monótono. Y es que, para tirar los bolos basta con apuntar con un flecha hacia la dirección correcta y dar un par de toques en la barra de energía para indicar la fuerza y la precisión. Como ves, pocos alicientes. El resto se reduce a interminables esperas entre animaciones, cargas y repeticiones, capaces de acabar con la paciencia de cualquiera. Prescindible.







BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2
Simulador deportivo • Adrenalin Entertaiment

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-8**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **8.490 ptas.**

Memory Card (2 bloque) · Dual Shock

Gráficos 6 · Sonido [illegible] · Diversión [illegible] · **4**

- Tiene muchos modos de juego.
- Los gráficos son muy buenos.

- Es un juego demasiado sencillo.
- No tarda en hacerse aburrido.

Sólo fanáticos muy fanáticos de los bolos podrán soportar su excesiva simpleza de control. Si quieres bolos, la primera parte es igual, pero más barata.



Que no te tiemble el pulso

No cabe duda de que una de las actividades más emocionantes que podemos realizar ante nuestra PlayStation es poner a prueba nuestra puntería. Hasta hace bien poco no había demasiados títulos de los denominados "de disparo", pero últimamente han llegado algunos juegos nuevos que, por su variedad y diferentes planteamientos, convierten esta actividad en una diversión apta para todo tipo de públicos.

GHOUL PANIC

Entra en la mansión del "miedo"

Compañía: **Namco** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



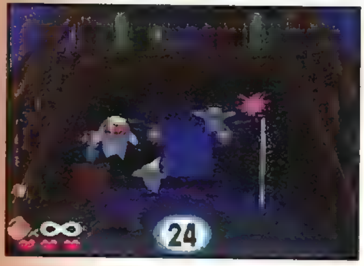
Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB



Las pruebas de *Ghoul Panic* están protagonizadas por fantasmas y otros seres bastante cómicos.



En todas las pruebas tenemos que poner a prueba nuestros reflejos, puntería y rapidez.





Tras el éxito de la saga *Point Blank*, Namco ha seguido desarrollando juegos de pistola para PlayStation prácticamente en solitario. Su antepenúltimo lanzamiento (dentro de un tiempo saldrá *Time Crisis: Project Titan* y ahora mismo acaba de ponerse a la venta *Rescue Shot*) se llama *Ghoul Panic*, título que se presenta como la alternativa más recomendable para los más pequeños de la casa dentro de este género.

Bajo un esquema de juego idéntico al de *Point Blank*, *Ghoul Panic* nos invita a adentrarnos en una casa encantada para deshacer el hechizo que nos ha convertido en gato. Para ello tendremos que superar una serie de pruebas de habilidad muy parecidas a las de *Point Blank*, como por ejemplo, destruir un número determinado de dianas con una munición limitada o proteger a un personaje durante un tiempo establecido. En todas ellas, los protagonistas indiscutibles son esqueletos, fantasmas y otros seres del averno que, lejos de asustarnos, han sido diseñados con un aspecto muy infantil y desenfadado. Lo mejor de todo es que, tanto los personajes como los escenarios, han sido creados tomando como base polígonos, lo que supone un salto evolutivo respecto a la saga *Point Blank* y sus dos dimensiones. De este modo, durante las pruebas es posible observar giros de cámara y efectos que con las 2D no se pueden realizar.

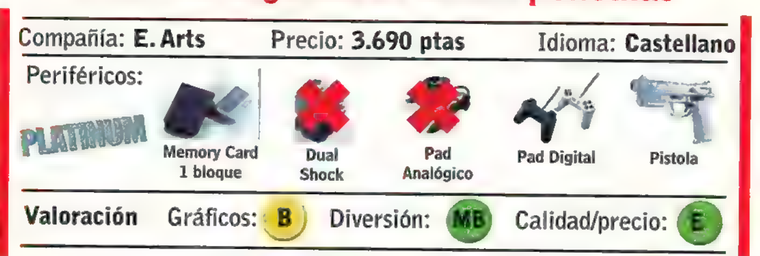
Por lo demás, entre sus cinco modos de juego es posible encontrar de todo, desde torneos para ocho jugadores, un modo arcade y un modo aventura más completo que el de *Point Blank*. Por desgracia, aunque es muy variado, no alcanza el nivel de *Point Blank 2* porque la mecánica de las pruebas se repite hasta la saciedad.

JUNGLA DE CRISTAL

Para los seguidores de las películas

Compañía: **E. Arts** Precio: **3.690 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: E





Pese a que han pasado muchos años, *Jungla de Cristal. La Trilogía* sigue siendo un gran juego y uno de los pocos títulos que han conseguido reunir en un mismo CD lo mejor de las aventuras de acción, los juegos de pistola y los arcades de velocidad. Por la parte que nos corresponde, *Die Harder*, que así se llama el juego de pistola de este título, sigue al pie de la letra el argumento de la película La Jungla de Cristal 2, por lo que nos vemos obligados a recorrer las instalaciones de un aeropuerto para acabar con unos secuestradores.

Como sucede en casi todos los títulos de este género, los 8 extensos niveles que componen el juego presentan una ruta pregrabada que reduce nuestro campo de acción a disparar a todo lo que se mueva. Por eso, para que no quedara reducido a un mero juego de puntería, sus creadores introdujeron elementos, como rehenes o personajes a los que no debemos disparar y un montón de armas para recoger, que convierten cada nivel en un nuevo reto plagado, además, de guiños a la película.

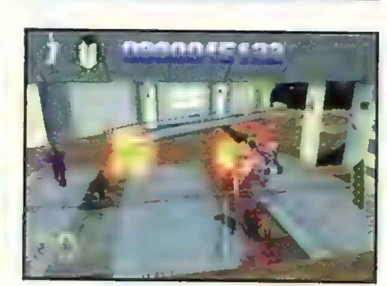
Los cuatro años transcurridos desde su lanzamiento se notan, sobre todo en los apartados gráfico y técnico. Así, por ejemplo, a la hora de jugar con pistola no es posible usar una G-Con y hemos notado cierta ralentización en los disparos, que aparecen en pantalla algo después de haber apretado el gatillo. En lo tocante a los gráficos, su secuela, con un esquema idéntico, resulta más ágil y rápida, con personajes y escenarios más depurados.

Lo que está claro es que el espíritu de la película está fenomenalmente recreado y, pese al tiempo que ha pasado, *Jungla de Cristal* es uno de los juegos más variados y divertidos del mercado. Y es Platinum.





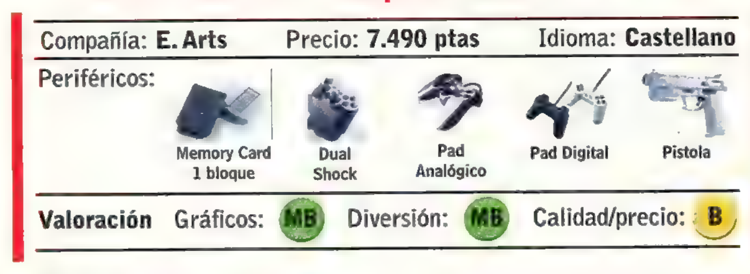
El juego recupera algunos momentos clave de la película La Jungla de Cristal 2.



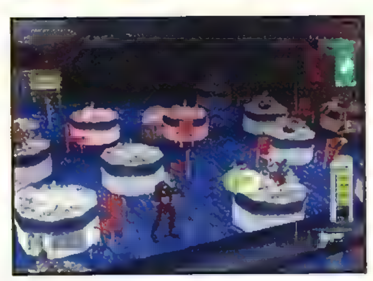
Junto con su secuela, es el único título de la comparativa que tiene su ración de "tomate".

JUNGLA DE CRISTAL 2

Una historia completamente nueva







El motor gráfico de *La Jungla 2* resulta mucho más sólido y rápido que el de su antecesor.



A lo largo de sus 8 niveles es posible encontrar una docena de armas, a cual más destructiva.



El desmesurado éxito de *Jungla de Cristal* ha propiciado la aparición de una secuela que, siguiendo las pautas de su antecesor, vuelve a reunir en un solo compacto lo mejor de los juegos de acción, puntería y velocidad. Lógicamente, esta segunda trilogía no cuenta con el encanto adicional de estar basada en una nueva remesa de filmes protagonizados por el agente John McClane, aunque esta pequeña deficiencia se ve cubierta por un enfoque cinematográfico aún más sorprendente y frenético.

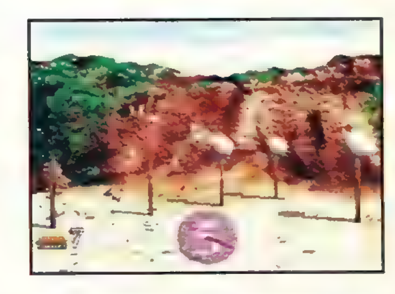
Para esta secuela, Fox Interactive ha diseñado 7 nuevos niveles para el juego de disparo, más uno al que sólo podemos acceder superando los otros dos modos de juego, que están ambientados en lugares tan variopintos como una cárcel o un casino de la luminosa ciudad de Las Vegas. Al igual que su antecesor, todos estos escenarios están plagados de rehenes, personajes inocentes y un montón de armas ocultas en cajas y objetos similares. Por el contrario, la resistencia y tozudez de nuestros enemigos se ha visto incrementada considerablemente, y se puede decir que para acabar con cualquiera de ellos es necesario acertarles por lo menos dos veces, algo que se aleja de la precisión y rapidez de *Time Crisis*, aunque hace que la acción sea más frenética.

Por lo demás, *La Jungla de Cristal: Trilogía 2* supera técnicamente a su antecesor y resulta igualmente divertido. Además, está traducido y doblado al castellano, y cuenta con la voz del actor que dobla a Bruce Willis en las películas. Si sois unos fanáticos de las películas *La Jungla de Cristal*, esta nueva trilogía no os defraudará.

MIGHTY HITS SPECIAL

Copiando el estilo de Namco







Intentando imitar las cotas de locura y diversión de las dos entregas de la saga *Point Blank*, JVC se sacó de la manga este *Mighty Hits*, título que copia al pie de la letra el esquema de los juegos de Namco e, incluso, el planteamiento y requisitos de algunas de las pruebas que presenta. Para que os hagáis una idea de hasta qué punto reproduce algunas premisas creadas por Namco, existen pruebas de puntería pura en las que sólo contamos con un disparo, otras consistentes en destruir el mayor número de blancos posibles en un límite de tiempo...

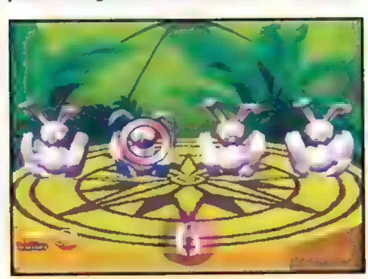
Afortunadamente, lejos de ser un calco *Point Blank*, *Mighty Hits* también presenta una serie de rasgos propios, como su ambientación en el oeste americano, la utilización de gráficos poligonales para representar las pruebas o la inclusión de numerosas secuencias de vídeo, que lo convierten en un título con identidad propia.

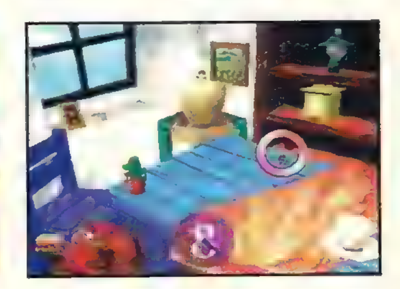
Pese a todos estos elementos novedosos, *Mighty Hits* no es un juego ni tan adictivo ni tan completo como *Point Blank* por varias razones. La primera de ellas es la escasez de modos de juego, ya que aparte de los clásicos piques para uno o dos jugadores en varios niveles de dificultad, no hay nada más. Por eso, frente a *Point Blank 2*, su competidor directo, bien poco puede hacer en este sentido. En segundo lugar, aquellos que conocen el sentido del humor de la serie *Point Blank* y busquen un juego igual de alocado, lo echarán de menos cuando empiecen a jugar, ya que casi todas las pruebas de *Mighty Hits* tienen un tono más serio.

En fin, *Mighty Hits Special* no es lo mejor del género, pero si ya cuentas con todos los títulos diseñados para pistola, podrías tenerlo en cuenta.



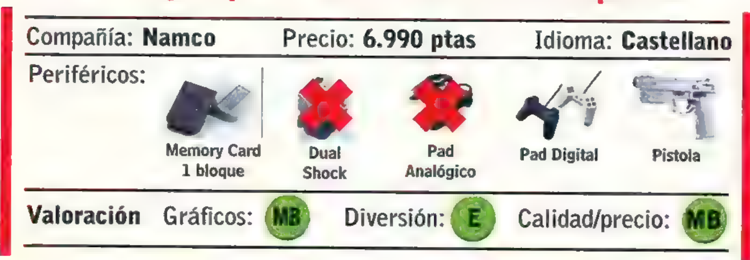
Como en la saga *Point Blank* de Namco, es posible escoger entre varios niveles de dificultad.





POINT BLANK 2

El mejor para disfrutar en compañía

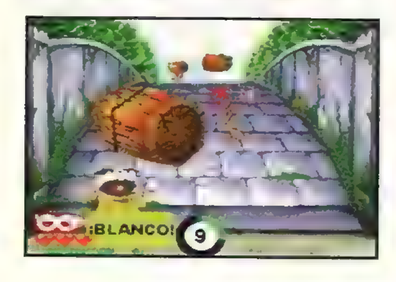

Compañía: **Namco** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

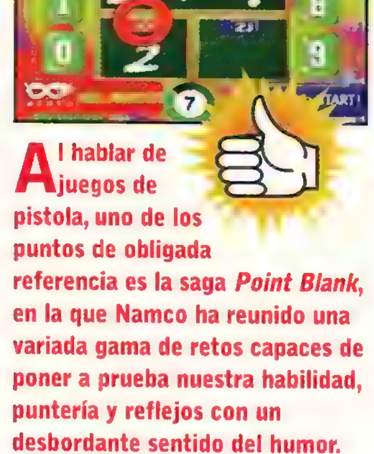
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Pistola

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB



Point Blank 2 presenta un total de 8 modos de juego entre los que es posible encontrar de todo.

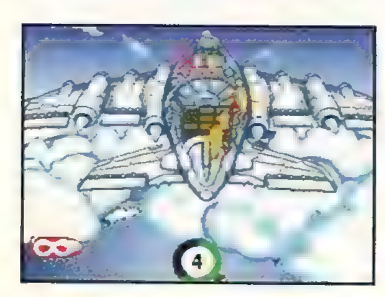




Al hablar de juegos de pistola, uno de los puntos de obligada referencia es la saga *Point Blank*, en la que Namco ha reunido una variada gama de retos capaces de poner a prueba nuestra habilidad, puntería y reflejos con un desbordante sentido del humor.

Para esta secuela, Namco ha preparado 75 pruebas nuevas que siguen las pautas de su antecesor, es decir, contamos con un tiempo y munición determinados para superar los retos que se nos proponen. Al igual que su antecesor, es posible encontrar pruebas de precisión, como acertar en un blanco móvil con una bala, de disparo fácil y gratuito, como destruir un coche que cae de una azotea, o de lógica, como disparar por orden una secuencia numérica. Por su parte, el sentido del humor vuelve a hacer acto de presencia gracias a los nfames personajes que protagonizan las pruebas, incluidos los regordetes y ya viejos conocidos doctores Din y Dan. Si además tenéis una G-Con, la pistola de Namco, os podemos garantizar que las horas de diversión están aseguradas, ya que la precisión de esta pistola convierte cada prueba en una nueva locura que querréis repetir hasta la saciedad. Si no tenéis el juego ni la pistola, los podréis adquirir juntos por 11.990 pesetas.

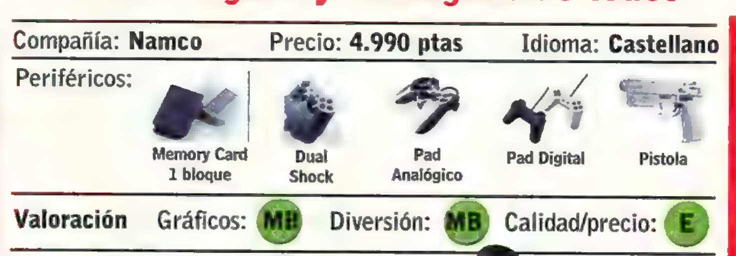
En lo referente a modos de juego, *Point Blank 2* ofrece una gama más amplia y variada que la del resto de títulos que aparecen en esta comparativa. Entre sus variados modos es posible encontrar torneos para 8 jugadores no simultáneos, arcades con distintos niveles de dificultad e incluso un modo aventura con pinceladas propias de los juegos de rol. En este apartado, el único título que casi le iguala es *Ghoul Panic*, aunque *Point Blank 2* queda en todo momento por encima. Es sin duda uno de los mejores exponentes del género.





RESCUE SHOT

El más original y arriesgado de todos


Compañía: **Namco** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Pistola

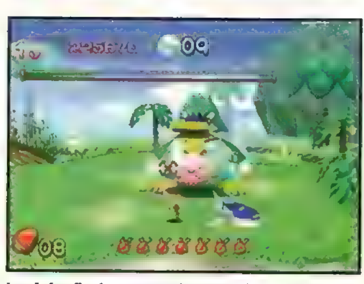
Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E

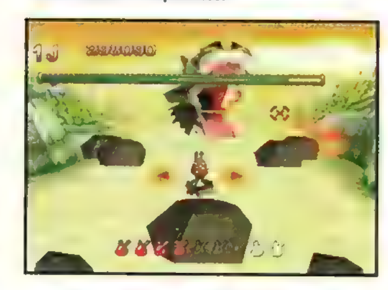
Namco, quien si no, vuelve a la carga con su último y, quizás, más original y divertido juego diseñado para la pistola G-Con 45. A diferencia de *Point Blank*, que basa todo su encanto en superar pruebas de habilidad y reflejos, *Rescue Shot* nos invita a recorrer una serie de mundos, cada uno de ellos compuesto por tres escenarios, en los que nuestra principal tarea consiste en proteger a un simpático personajillo llamado Bo de todos peligros que le acechen.

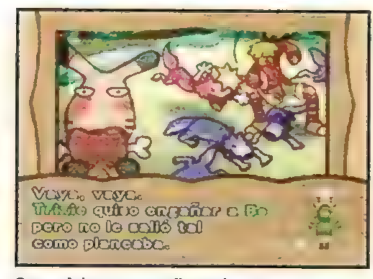
Aunque nuestra principal tarea es protegerle en todos los escenarios, en determinados momentos también nos veremos obligados a disparar a Bo para que se agache o salte algunos obstáculos que le impiden avanzar, al más puro estilo plataformas. Por si esto fuera poco, para poder abandonar los niveles tenemos que derrotar a un alocado y divertido jefe final.

Al igual que *Ghoul Panic*, *Rescue Shot* parece haber sido diseñado para los más pequeños de la casa, pero no precisamente por su nivel de dificultad. La representación de su ingenua historia, casi un cuento infantil, la recreación de todos los personajes y escenarios y su desarrollo, exento de cualquier tipo de violencia, nos invitan a pensar que Namco ha creado este juego para que los más enanos se introduzcan en este género casi como si estuviesen participando en un cuento.

Rescue Shot es otra gran muestra de lo que se puede llegar a hacer con una G-Con 45 y grandes dosis de imaginación. Es, sin duda alguna, uno de los títulos más refrescantes, divertidos y variados de cuantos se pueden encontrar en este género. Y además, uno de los más recomendables para los pequeñines de la casa.


Los jefes finales, por regla general, no suelen ser excesivamente complicados.





Como si de un cuento ilustrado se tratase, una narradora nos irá contando la historia de Bo.

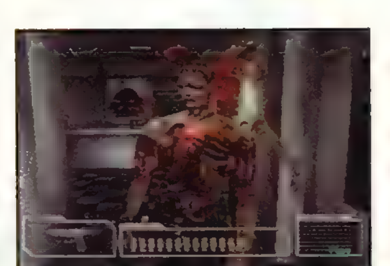
RESIDENT EVIL SURVIVOR

Con libertad de movimientos

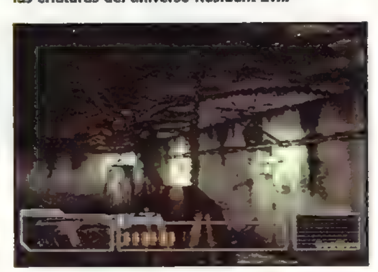
Compañía: **Capcom** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Pistola

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B



En el apartado gráfico sobresalen los diseños de las criaturas del universo *Resident Evil.*



Los seguidores de la saga *Resident Evil* que además disfruten con los juegos de pistola tienen en *Survivor* una de las apuestas más interesantes e innovadoras dentro de este género. Y es que, hasta ahora, los juegos de pistola sólo nos habían permitido avanzar por un camino prefijado, lo que en *Survivor* cambia radicalmente.

Este nuevo *Resident Evil* nos permite avanzar, retroceder y girar a nuestro antojo sin estar obligados a seguir un único camino pregrabado. Para realzar aún más esta sensación de libertad y su enfoque aventurero, Capcom ha introducido una serie de objetos, como llaves, que nos permiten escoger el camino que vamos a seguir, teniendo la mayoría de las veces hasta tres rutas alternativas que nos conducirán a localizaciones distintas. De este modo, cada vez que jugamos podemos descubrir nuevos lugares, armas y enemigos, lo que prolonga notablemente la vida del juego.

Por desgracia, este soplo de aire fresco se ve frenado por un par de aspectos que demuestran el poco dominio de Capcom sobre los juegos de pistola. El primero, y quizás más lógico dado el desarrollo de *Survivor*, es el sistema de control cuando jugamos con una pistola. Para avanzar, retroceder, correr o acceder a los menús tenemos que pulsar los dos botones laterales al mismo tiempo o disparar fuera de la pantalla hasta dos veces seguidas, lo que resulta incómodo y complicado al principio. Unido a esto, y aún más importante, está el comportamiento de la cámara que tras disparar a un enemigo gira para dejarlo en el centro de la pantalla. Esto, que puede parecer insignificante, hace que durante casi todo el juego sólo disparemos al centro de la pantalla. Por último, a nivel técnico *RE Survivor* tampoco está a la altura de los demás títulos de la saga, ya que sólo resultan brillantes los diseños de los enemigos. De la IA y los escenarios, mejor ni hablamos.

Pese a todo, *RE Survivor* no es un mal juego, pero Capcom debería haberse esforzado un poco más y ofertarnos un juego a la altura de sus survival horror.

En *RE Survivor* uno de los principales objetivos es encontrar las ocho armas que hay dispersas en su mapeado.

TIME CRISIS

El buque insignia de Namco



Compañía: **Namco** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Pistola

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E



Hace tres años Namco lanzó al mercado *Time Crisis*, una revolucionaria recreativa de disparo de la que poco después nos llegó la conversión para PlayStation. El juego, aunque no llegaba al nivel de calidad de la máquina, se convirtió en el mejor juego de pistola de la consola. Para suplir las diferencias entre la Coin Op y la versión doméstica, los genios de Namco introdujeron un modo de juego completamente nuevo y diseñaron la pistola G-Con 45, una de las mejores del mercado.

Lo más destacable de *Time Crisis* es que, a diferencia del resto de juegos de pistola de Namco, no consiste en superar una serie de pruebas cortas, sino que tiene un argumento que nos invita a resolver un secuestro. Nosotros, como improvisados héroes, nos vemos obligados a recorrer nueve niveles (tres del modo arcade y seis del original) repletos de soldados enemigos y jefes finales. El recorrido de los niveles está predeterminado, por lo que tan sólo nos limitamos a disparar a todos los enemigos que salgan a nuestro paso sin ejercer control sobre la dirección en la que avanzamos. Eso sí, un límite de tiempo nos invitará a ser lo más precisos posibles con nuestros tiros, desmarcándose de la tendencia de juegos como *Jungla de Cristal* donde lo que importa es acabar con los enemigos como sea. Por desgracia, *Time Crisis* no tiene ningún modo multijugador que alargue su vida y, tras completarlo un par de veces y memorizar el lugar en que aparecen los soldados, pierde interés.

Dentro de este género, *Time Crisis* ha sido uno de los exponentes más espectaculares de PlayStation y, sin duda, uno de los más divertidos. Hasta que llegue su secuela, *Time Crisis: Project Titan*, seguirá siendo el mejor.



La versión de PlayStation cuenta con un modo de juego exclusivo.



Al final de cada uno de los tres niveles nos espera un carismático enemigo final.

Decantarse por *Point Blank 2* no ha sido demasiado difícil: es largo, variado, muy divertido, nada violento y acepta varios jugadores simultáneos. La apuesta *Time Crisis* es obvia: es un Platinum y uno de los mejores juegos de pistola de "acción".

1º 
2º 
3º 
4º 
5º 
6º 
7º 
8º 

	TÍTULO	Goul Panic	Jungla de Cristal	Jungla de Cristal 2	Mighty Hits	Point Blank 2	Rescue Shot	Resident Evil Survivor	Time Crisis
CARACTERÍSTICAS GENERALES		E	B	B	MB	E	MB	B	MB
	Nº de jugadores	1-8	1	1	1-2	1-8	1-2	1	1
	Modos de juego	7	1	1	2	8	1	1	2
	Nº de niveles	--	8	8	--	--	12	Aventura	9
	Nº de pruebas	60	--	1	50	75	--	--	--
	Niveles de dificultad	4	1	1	4	4	3	2	3
	Armas	1	8	12	1	1	2	8	1
	Dificultad	Media	Media	Alta	Alta	Media	Media	Media	Media
	Duración	MB	MB	B	B	E	MB	MB	B
COMPONENTES DEL JUEGO		MB	B	B	R	MB	B	MB	B
	Puntería y precisión	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Medio	Alto
	Puzzles	Bajo	Nulo	Nulo	Bajo	Medio	Nulo	Bajo	Nulo
	Reflejos	Medio	Medio	Medio	Bajo	Medio	Alto	Medio	Alto
	Investigación	Bajo	Nulo	Nulo	Nulo	Bajo	Nulo	Alto	Nulo
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		MB	B	MB	R	E	MB	B	MB
	Gráficos	3D	3D	3D	3D	2D	3D	3D	3D
	Escenarios	MB	MB	MB	R	MB	MB	B	E
	Efectos de sonido	MB	B	MB	R	E	MB	E	MB
	Música	B	B	B	R	MB	B	B	B
COMPORTAMIENTO DE LA PISTOLA		MB	R	B	B	E	E	MB	E
	Respuesta	Muy rápida	Lenta	Normal	Normal	Muy rápida	Muy rápida	Rápida	Muy rápida
	Precisión	MB	R	B	MB	E	E	B	E
	Funciones especiales	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí
	Compatible G-Con	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
	Otras pistolas	No	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.

Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Como habréis observado, junto a dos de los juegos aparece una mano como ésta que se corresponde con los juegos recomendados.

Vamos a explicaros los términos empleados en el cuadrc de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de los datos objetivos, como número niveles, armas o modos de juego.

Número de pruebas o niveles: en este género existen distintos esquemas de juego. En esta categoría os enumeramos las pruebas que encierran los juegos tipo *Point Blank* o los niveles que presentan.

COMPONENTES DEL JUEGO:

Cada título nos ofrece retos distintos. Aquí valoramos si prima la puntería sobre los reflejos o si presenta otro tipo de elementos, como por ejemplo, la investigación. Cuantos más tenga, mejor que mejor.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Aunque las cuestiones técnicas no son las más importantes en este tipo de juegos, valoramos positivamente si el conjunto resulta atractivo a nivel gráfico y sonoro, haciendo hincapié en su diseño 2D o 3D.

COMPORTAMIENTO DE LA PISTOLA:

No todas las pistolas se comportan del mismo modo, por eso hemos probado todos los juegos con los dos tipos de pistola existentes.

Respuesta: valoramos si la pistola responde con suficiente rapidez.

Precisión: ¿nuestros disparos dan donde queremos? También lo tenemos en cuenta.

Funciones especiales: juegos como *Time Crisis* incorporan funciones, como esconderse para recargar munición, que requieren el uso de algún botón adicional.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Lo que manda es la acción

¿Cómo os va? A mi muy bien. Quiero felicitaros por el gran trabajo que hacéis. Quiero saber si *Metal Gear* y *Syphon Filter* saldrán en Platinum y cuál me recomendáis sabiendo que me gustan los juegos con demasiada acción, muchos tiros y puzzles sencillitos. Por último, un amigo y yo hemos discutido porque él dice que *Metal Gear* es el mejor juego del momento y yo pienso que los mejores son *FFVIII* y los *Resident Evil.* ¿Tengo razón, con cuál de ellos os lo pasasteis mejor, cuál os sorprendió más?

Cristian Castaño (Badajoz)

Empecemos por el principio. Los dos juegos van a salir en Platinum, aunque puede que *Metal Gear* tarde algo más e incluso que se baje su precio substancialmente sin aparecer bajo el sello Platinum. Si a ti te gusta la acción frenética y los juegos difíciles y largos, *Syphon Filter* colmará tus expectativas. Pero que gustándote la acción no tengas *Metal Gear* es una barbaridad. Enganchando con lo de tu amigo, *Metal Gear* es el juego más sorprendente e innovador de los últimos tiempos. ¿Qué no es muy largo? Vale, pero jugar es una pasada. Claro que los *RE* y *FFVIII* son geniales, pero *Metal Gear* tiene algo especial, supera a los *Resident Evil* y a *FFVIII* en originalidad y no tiene nada que envidiarles en cuanto a técnica. Cuando juegues a *Metal Gear* (al menos deberías probarlo) nos darás la razón. Aunque no deja de ser cuestión de gustos.

Aventuras gráficas

Hola, amigos, me gustan mucho las aventuras gráficas. Tengo el *Broken Sword 2* y no sé cuál de éstos comprarme: *Discworld Noir, Atlantis, Amerzone, Expediente X* o el primer Broken Sword. Gracias.

David Pérez (Madrid)

El *Broken Sword* está descatalogado y es muy difícil que lo encuentres, aunque sería una gran compra. Nuestras preferencias se decantan por *Discworld Noir*, por ser el más dinámico y con una historia más libre y divertida. El resto son grandísimas aventuras, pero un poco lentas y bastante más diferentes a *Broken Sword 2.*

NBA sí, ¿por qué no ACB?

Hola, PlayManíacos me llamo Íñigo y soy un enamorado del baloncesto, por lo que tengo el *NBA 2000*, pero me gustaría tener algo relacionado con la ACB. Ya que EA ha sacado un juego de la liga fútbol española, ¿hay algún proyecto de algo similar con la ACB? Si no es así, podíais decirles a las compañías que lo hagan, porque tendrían mucha aceptación. Es más podría ser un manager de basket, estilo de *Manager de Liga.*

Íñigo Castrillo Zamora (Álava).

Bien, en parte tienes razón, pero piensa cue el baloncesto ACB sólo se va a vender en España, pero no en el resto del mundo, como lo hace el basket NBA. Además, un juego de fútbol se vende muchísimo más que un juego de baloncesto, tenga la liga que tenga. Por otro lado, un simulador como *Primera División*, el de la Liga Española que tú dices, en cada país se comercializa cambiando las ligas. Es decir, se vende en Italia, Francia, Alemania..., mientras que un juego de basket no iba a tener mucho éxito en, por ejemplo, Inglaterra. Vamos, que es una cuestión comercial: las ventas no compensarían el trabajo.

Una de caballos

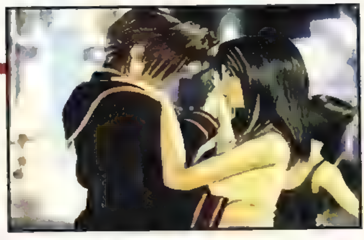
Hola, tengo 15 años y os felicito porque estáis haciendo una magnífica revista. En el número 15 leí comentarios de unos juegos de caballos, *Mary King's* y *Gallop Racer 2000* y me gustaría saber si van a salir en España y cuándo.

Javier Ruiz-Calderón (Sevilla)

Bueno, el *Mary King's* es un juego orientado para niños pequeños en el que más que manejar un caballo nos encargamos de su cuidado: darle de comer, cepillarle... Las competiciones son muy simples y con tus 15 añazos seguro que te aburre. *Gallop Racer 2000* sí es un simulador de carreras de caballos como debe ser, sin embargo, este tipo de juegos no suelen abandonar Japón, es bastante difícil que salga en España.

LA OPINIÓN





En defensa de los videojuegos

Hola amigos PlayManíacos, he decidido escribiros por el caso del chico que ha matado a sus padres y a su hermana con una katana. Es increíble cómo se ha hablado del caso, pero lo más sorprendente es que echen la culpa a un "tal videojuego llamado *Final Fantasy VIII*". Por lo visto, el chaval llevaba el pelo igual que Squall y controlaba en eso de las artes marciales. Me parece chocante que los medios digan esas tonterías, ¿cómo se puede decir de un juego, que más que de acción parece una película de amor que haría llorar a más de uno, que puede provocar un asesinato? Por lo visto, hay que culpar al sector de los videojuegos y el rol en estos casos... Yo juego al rol, a la PlayStation, me encantan los juegos de acción y no voy matando por ahí. Me parece sorprendente que en una sociedad como la nuestra, en la que la información es lo más importante, sigan culpando al rol y a los juegos como si tuvieran una maldición. ¿Acaso no jugaban nuestros padres de pequeños a pistoleros o a ser espadachín?, pues en eso se basa el rol. Si algún personaje importante de algún medio de comunicación está leyendo esto me gustaría decirle que primero se informase y luego que jugase a lo que tanto critica, para que se dé cuenta de que los únicos que tienen las culpa de las atrocidades que ocurren son las personas que las cometen, y no los videojuegos.

Guillermo Jiménez Raposo (Madrid).

Nota de PlayManía: Hemos recibido varias cartas más de apoyo a *FFVIII* y de repulsa a la actuación de los medios de comunicación en este caso. Que esta carta de Guillermo sirva para representar la opinión de todos.

¿Para qué sirven las revistas de FFVIII?

Hola amigos de PlayManía. Quisiera felicitaros por esta magnífica revista, con la cual me habéis ayudado en múltiples ocasiones, sobre todo, con la detalladísima guía de *Final Fantasy VIII*. Mi pregunta es ¿para qué sirven las revistas Timber Maniacs que está repartidas por todo el juego?

Vicente Pluma Rodríguez (Sevilla)

Cuando cojas una revista podrás acceder desde la sala de los ordenadores (donde empieza el juego, en el Jardín de Balamb), a una especie de foro de conversación de Selphie donde podrás encontrar información sobre Laguna. Cuantas más revistas cojas (hay unas 10 u 11, ya nos falla la memoria) más datos podrás encontrar sobre este peculiar personaje.



Final Fantasy VIII

Estudiosos del fútbol

Estimados amigos de PlayManía, mi nombre es Fabio, tengo 15 años y me gusta mucho vuestra revista. Seguid así. ¿Quisiera saber si van a sacar para PlayStation el juego *PC Fútbol*. Gracias.

Fabio Daniel Rodríguez (Castellón).

Como su propio nombre indica, *PC Fútbol* es para PC, pero sí van a salir en PlayStation managers de fútbol de características semejantes a las del exitazo de Dinamic. El mejor, y primero en ponerse a la venta, es *Manager de Liga* de Codemasters que cuenta con todas las licencias oficiales de la liga española, está traducido y doblado y resulta muy divertido. Más adelante saldrán *Premiere Manager 2000* y *Barça Manager*, aunque éstos son menos completos.

Todo sobre Resident Evil

Hola amigos, me llamo Marcos y tengo 24 años. Después de felicitaros por la revista, quiero deciros que soy un fan de *Resident Evil*. Tengo la segunda y la tercera parte y ya estoy esperando la siguiente entrega, pero he visto en otra revista que va a salir *Resident Evil Code Veronica* para Dreamcast y parece que éste va a ser la cuarta entrega. Quería saber si va a salir para PlayStation y que me digáis todos los que hay o van a salir, si puede ser, por orden cronológico porque estoy un poco hecho un lío. Otra cosa, ¿el que va a salir para PS2 será o no será una continuación? Además, quería saber si *Resident Evil Director's Cut* era una edición limitada, porque no lo encuentro.

Marcos Castillo (Asturias)

Vayamos por partes. En PlayStation, y en España, han salido hasta la fecha cinco juegos de *Resident Evil* con este orden: *Resident Evil*, *Resident Evil Director's Cut*, *Resident Evil 2*, *Resident Evil 3* y *Resident Evil Survivor*. El *Director's Cut* era una edición especial del primero, con nuevos enfoques de cámara y nuevos niveles de dificultad. Es difícil que lo encuentres. Como ya habrás recurrido a tiendas especializadas, busca en clubes de cambio y cosas así. El *Survivor* es una especie de *Doom* que se puede jugar con pistola. Bien, hablando de otras consolas, en Saturn también salió la primera parte del juego, algo después que PlayStation, y aunque la versión Game Boy también estaba prevista, se ha terminado cancelando. Efectivamente, *Code Veronica* es exclusivo para Dreamcast y el que se está preparando para PS2 también será exclusivo, lo que no quita que, después de algún tiempo, los intercambien. En principio parece que no van a hacer más versiones para PlayStation de *Resident Evil*, aunque ya sabes como son estas cosas y a lo mejor nos sorprenden con otro, aunque sólo sea para aprovechar el tirón. Intentando centrarnos un poco en el tema temporal, el *Code Veronica* sería la cuarta parte, ya que puede situarse cronológicamente después del 3. El *Resident* de PS2 podría situarse antes de lo ocurrido en el primer juego de la serie, pero esto son todo rumores.

Residen Evil

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **INTERFAZ:** Es el nombre que se da a la representación visual del programa que traduce las instrucciones que damos a un sistema electrónico digital, como una consola. Tradicionalmente ha adoptado la forma de una sucesión de menús sobre los que nos desplazamos seleccionando en pantalla las opciones que deseamos, pero pueden adoptar otras formas, como por ejemplo los intefaces acústicos.
- **MANAGER:** Traducido del ingles significa "director" o "gerente".Este término se usa para referirnos a un subgénero dentro de la estrategia (los juegos de gestión), en el que asumimos el papel de directores de un negocio, siendo nuestro objetivo hacer que éste crezca.
- **TIEMPO REAL:** Este término tiene dos acepciones posibles en consolas: género y gráficos. Con el primero (estrategia en tiempo real) nos referimos a un subgénero dentro de la estrategia en el que movemos nuestras unidades al mismo tiempo que nuestro rival, y no cada uno en su turno. Por el contrario, cuando hablamos de los gráficos (gráficos en tiempo real) nos referimos a los juegos cuyos escenarios no están grabados, y que cambian dependiendo de nuestras acciones. Un ejemplo de gráficos en tiempo real son los niveles de *Tomb Raider*, mientras que los escenarios de *Resident Evil* son pregrabados.
- **SPLIT SCREEN:** Literalmente "pantalla partida", con este término nos referimos a un modo de juego (normalmente multijugador) que divide la pantalla en dos zonas completamente independientes, mostrando en cada una los datos de cada jugador.
- **BIT DE COLOR:** El bit de color es la paleta mínima de colores que maneja un ordenador o una consola. Hoy por hoy hay tres estándares disponibles, que son 16, 24 y 32 bits. Obviamente, a mayor información mayor cantidad de colores. Así, un sistema de 16 bit admite 65.536 colores distintos, y uno de 24, 16.7 millones de colores (que es lo máximo que puede distinguir el ojo humano). Los sistemas de 32 presentan la misma cantidad de color que los de 24, pero lo hacen mucho más rápidamente.
- **PPS:** O Polígonos Por Segundo. Es la forma más común de medir la velocidad de representación de las escenas 3D en tiempo real. Esta cifra se refiere a polígonos sin texturizar, por lo que la cifra puede variar según la complejidad del juego. Obviamente, a mayor número de polígonos, mayor definición.

Consultorio

Juegos de PS2 en PlayStation

Hola amigos, me llamo Breñat y tengo 14 años. Me han dicho que Sony va a sacar una especie de chip para que en la PlayStation se puedan jugar a los juegos de PS2. Si es cierto, ¿cuánto valdrá?

Breñat (San Sebastián)

No, no es verdad, y con que pensaras un poco entenderías que, primero, PS2 es algo más que un chip, son muchos chips y muchos procesadores. Segundo, aunque esto fuera posible, el lector de PlayStation es un CD, no un DVD, con lo que los juegos en DVD jamás se verían. Tercero, ¿crees que Sony va a fabricar una máquina nueva, ponerla a la venta y lanzar una campaña a lo grande para que juegues a los nuevos juegos en la máquina vieja?

Problemas con Soul Reaver

Os escribo para que me resolváis un problema con *Soul Reaver*. Cuando voy a dejar de jugar grabo la partida, pero cuando la cargo empiezo desde el principio, y no desde donde lo dejé. ¿Será un problema de mi tarjeta de memoria?

Jesús Resano Campos (Madrid)

No, no es un problema de la tarjeta. Si te has fijado, a lo largo del mapeado del juego hay una especie de portales que te permiten acceder a ciertas zonas que ya has visitado. Cada zona tiene un portal con un símbolo propio. Si tú has visitado una zona en concreto y has activado el portal, cuando empieces sólo necesitarás elegir el símbolo de la fase que quieres jugar para transportarte a ella. Para que no te pierdas, según abandonas la sala en la que empiezas y subes por la rampa, te encontrarás de bruces con un portal. Basta que entres, que escojas el símbolo de la zona a la que quieres ir y que atravieses el portal para que te plantes en el nivel donde dejaste de jugar.

Soul Reaver

Problemillas con el idioma

¿Qué pasa, viciadetes de PlayManía? Tengo un problemilla, en *ISS Pro Evolution* entré en idiomas y sólo me sale inglés, francés y alemán. En la revista poníais que se podía jugar en castellano... Otra cosa corta: ¿qué tal está el *Steering Wheel* de Guillemot?

Charly Delgado (Madrid)

Me temo que te has comprado un juego de importación, posiblemente traído de Inglaterra y, aunque sea PAL, no es el que Konami ha puesto a la venta oficialmente en España. En el ISS de aquí sólo hay dos idiomas a elegir, italiano y español. Eso os pasa por adelantaros o, que esperamos que no sea el caso, por comprar pirata.

El volante de Guillemot que mencionas está realmente bien, tanto en calidad como en prestaciones, y además tiene un buen precio.

Problemas técnicos

La Memory Card y Syphon Filter

Hola, tengo una tarjeta de 8 megas de Ardistel que me funcionaba estupendamente hasta que alquilé *Syphon Filter* y la tarjeta saltaba de una tarjeta a otra sin parar. Ahora, que me he comprado el *Syphon Filter 2* me pasa lo mismo. Otro problema es que tengo la tarjeta atascada en la ranura y no me atrevo a tirar más fuerte por miedo a estropear la consola. ¿Por qué actúa así la consola y sólo con *Syphon Filter*? ¿Porqué se atranca?

Ya sabes que las tarjetas comprimidas hacen cosas raras con mucha frecuencia. Basta que *Syphon Filter* ofrezca alguna complejidad en el sistema de grabar partidas para que la tarjeta enloquezca. No te extrañe que también te lo termine haciendo con otros juegos. El tema de que se haya quedado enganchada tampoco nos sorprende demasiado porque las tarjetas que no son de Sony no tienen un acabado tan fino y hay irregularidades en las carcasas. Basta que con el calor la tarjeta se haya dilatado un poco para que se haya quedado atrancada. Cuando nos ha pasado a nosotros hemos tirado hasta sacarla y no se nos ha roto nada, pero claro, corres ese riesgo. En resumen, todos los periféricos no oficiales pueden crearte algún problema imprevisto.

Más de la compatibilidad de PS2

Hola, PlayManíacos, soy uno de vuestros seguidores y quería que me resolvierais algunas dudas. Quería saber si el Dual Shock 2 y la tarjeta de 8 megas sirven para PlayStation y qué ventajas tendría usar en mi PlayStation estos periféricos.

Abelardo (sevilla)

El Dual Shock 2 funciona perfectamente, pero no la tarjeta de memoria, que ni siquiera entra en la ranura. La única ventaja del Dual Shock 2 es la botonadura analógica, pero no creo que te merezca la pena. Hay otros mandos para PlayStation que también usan este sistema y son más baratos.

He perdido las bolitas... y la pieza entera

Hola, hace unos meses un amigo de Madrid estaba preocupado porque se le habían caído unas pestañas del lugar donde se colocan los CD's. Pues bien, a mi se me ha caído la pieza entera. ¿Tiene solución? ¿Será caro? ¿Me saldría más rentable esperar a PS2?

Martín Labay (Teruel).

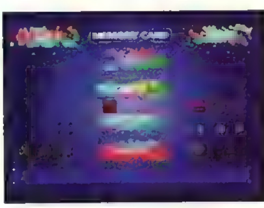
Si te hemos entendido bien, ahora mismo no puedes jugar, porque la pieza que "engancha" el disco en su sitio se te ha caído. Palabra, es la primera vez que oímos algo así. Obviamente tiene solución, Sony te lo arregla, pero como ya hemos dicho en otras ocasiones, te va a costar 10.000 pesetas, gastos de envío incluidos. Si de verdad no puedes jugar, debes ser tú mismo el que valore si te merece la pena o no esperar. Estando las vacaciones de por medio a lo mejor es mucho esperar...

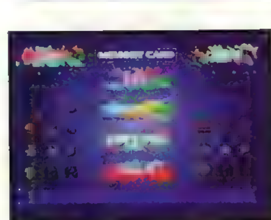
¿Cómo copiar datos de una tarjeta a otra?

Hola, PlayManía, os felicito por la revista, pero me gustaría que me explicarais como traspasar datos de una tarjeta de memoria a otra.

Óscar Beltrán (Palencia)

Es tan sencillo como que introduzcas dos tarjetas de memoria (cada una en una ranura) y luego escojas las opción de "Copy" si sólo quieres copiar un archivo, o "Copy All" si quieres copiar toda la información de una tarjeta en otra. Verás como los bloques atraviesan la pantalla de un lado a otro. Estas pantallas te ayudarán:





Viper Pro Grip Shock



Una original idea con desiguales resultados

Los mejores

1º Dual Shock
2º V-Rally Evolution
3º Dual Impact
4º Mad Catz Dual Force
5º Shock 2

Aunque su calidad general es bastante elevada, el sistema que ha sustituido a la cruceta nos ha parecido demasiado rígido.

Ardistel, distribuidora de los accesorios de la marca Blaze para PlayStation, nos trae un nuevo mando de control con sus dos correspondientes sticks analógicos, que cuenta con una particularidad sobre todos los demás pads analógicos del mercado.

Esta peculiaridad no viene, como se podría pensar, en los sticks, sino el control digital y es que, en vez de llevar la típica cruceta, han optado por poner en su lugar algo parecido a un mini-joystick (muy similar al que lleva la Neo-Geo Pocket), y lo han denominado 3D Floating Digital-Pad.

Aunque la idea es original, novedosa, atractiva, y ha dado muy buenos resultados en otros casos (como en la mencionada portátil de SNK), en esta ocasión no nos ha convencido nada el cambio. La razón es muy sencilla: se maneja mucho mejor la cruceta del pad tradicional que este mini-joystick. Gran parte de la culpa la tiene su dureza, ya que cuesta bastante moverla y después de estar un par de horas jugando es inevitable que el dedo gordo te termine doliendo.

En todo lo demás es un mando con muy buena calidad. Nos han gustado tanto los botones y los sticks analógicos, como el tacto del mando (recubierto de goma para un mejor agarre), su comodidad, su sistema de vibración... Cuenta con las funciones típicas de pausa, turbo, y tiene un manual de instrucciones bastante completo y en español, y un buen precio. Si lo del tema del control digital no te molesta, no es mala compra.

- Precio: **3.995 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Teléfono: **976 734 611**
- Tipo: **Mando Analógico**
- Valoración: **B**



McLaren Double Tremor

El único con freno de mano y vibración en los pedales

Ya tenemos en nuestras manos la última versión del volante McLaren, un fenomenal periférico que ya tuvimos ocasión de analizar en el número 12 de PlayManía y que tiene la peculiaridad de ser el único volante del mercado con freno de mano como el de los coches de verdad.

Las características principales del McLaren, su robustez y precisión, siguen siendo las mismas. El único cambio, aunque significativo, que tiene este modelo con el anterior, es la incorporación de vibración en los pedales (sí, habéis leído bien). El sistema empleado es exactamente el mismo que se utiliza para el volante y tenemos que decir que el resultado es mejor de lo que en un principio puede parecer. Por supuesto, mejora mucho si juegas descalzo, aunque por el bien de tu familia será mejor que no lo intentes...

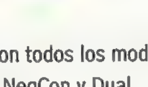
La sistema de vibración se acciona al pisar el pedal del freno, cuando hacemos rueda, o cuando nos chocamos contra cualquier obstáculo, y su efecto se hace notar rápidamente.

Entre este detalle, y la gran cantidad de elementos que trae de serie (volante, pedales, palanca de cambios y freno de mano) se coloca como el volante más completo que existe para PlayStation.

Una excelente suavidad y respuesta del volante en los giros, la posibilidad de anclarle a la mesa por medio de pinzas, ventosas o incluso de sujetarle con el peso de nuestras piernas, y la compatibilidad con todos los modos existentes (digital, NegCon y Dual Shock) son sus principales virtudes. Sin duda, una excelente opción.

Para más información, os remitimos al nº 12 de PlayManía, donde ya fue ampliamente comentado.

- Precio: **11.990 ptas.**
- Distribuidor: **Acclaim**
- Teléfono: **91 799 41 00**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: **E**





Los mejores

1º Act. Labs RS Racing
2º Speedster
3º Ferrari Shock 2
4º McLaren
5º Top Drive 2

500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2000.

Cupon de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos



Juegos Arcade

Los imprescindibles

- CAPCOM GENERATIONS
- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2

GHOUL PANIC

Compañía: Namco **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 18 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.

Un juego de pistola en la línea *Point Blank* con un divertido modo historia.

Las pruebas no son demasiado variadas.

7 **Valoración:** Un gran juego de pistola basado en pruebas, al que sólo supera *Point Blank 2.*

MARY KING'S RIDING STARS

Compañía: Midas **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

Un juego para que las niñas disfruten cuidando y jugando con su caballo.

Es muy simple y poco variado. Un educativo para los "peques"

6 **Valoración:** Especialmente indicado para niñas, les ayudará a responsabilizarse y divertirse.

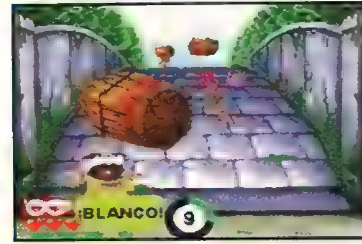
POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, P.

Un juego de pistola de simpático planteamiento.

Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.



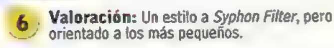
ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,


Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.


6 **Valoración:** Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.

Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.

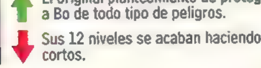
Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

RESCUE SHOT

Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.





El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.

Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.

7 **Valoración:** Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.

Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

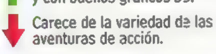
5 **Valoración:** Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

FIGHTING FORCE 2

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma** Castellano
Periféricos: MC, DS.



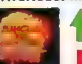
Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.


Carece de la variedad de las aventuras de acción.

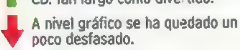
8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

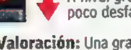
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.



Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.


A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.


8 **Valoración:** Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las pel'culas

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.




La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.

Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

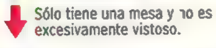

Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Compañía: Empire **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Recrea a la perfección una máquina real de pinball.


Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

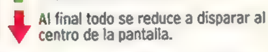

6 **Valoración:** Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.



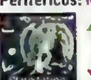
Un juego de pistola que ofrece libertad de movimientos.

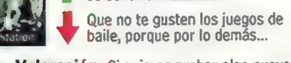

Al final todo se reduce a disparar al centro de la pantalla.

6 **Valoración:** Aunque es original y la saga es muy atractiva, el juego no pasa de entretenido.

BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.


Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...

8 **Valoración:** Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

GEKIDO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



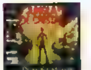
Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.

No poder jugar el modo historia en compañía de un amigo.

6 **Valoración:** Una atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

JUNGLA DE CRISTAL 2

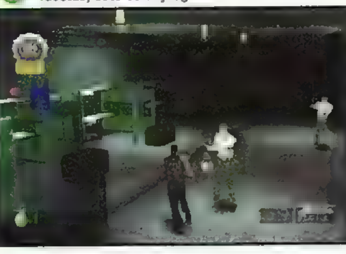
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, P.



Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.

Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

8 **Valoración:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



RADIKAL BIKERS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.

Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 **Valoración:** Una divertidísimas adaptación del arcade con una altísima jugabilidad.



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



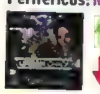
↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.

↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

URBAN CHAOS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ser policías nos oferta una gran variedad de misiones.

↓ Técnicamente es muy flojo, lo que influye en la jugabilidad.

6 **Valoración:** Es un juego muy divertido, pero para disfrutarlo hay que olvidar sus deficiencias.

Aventuras de Acción
Los imprescindibles

- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.

↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.



8 **Valoración:** Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



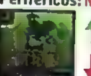
↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SYPHON FILTER

Compañía: 989 Studios **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



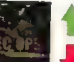
↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...

↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

SPEC OPS: STEALTH PATROL

Compañía: Take 2 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



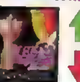
↑ La realista ambientación militar y el control de los soldados.

↓ Gráficamente es un poco feote y los enemigos son un poco tontos.

6 **Valoración:** Pese a sus tintes estratégicos y su buena ambientación cansa pronto.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



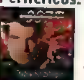
↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.

↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

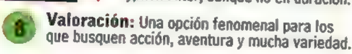
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.



8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

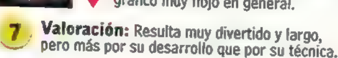
CRUSADERS OF MIGHT &MAGIC

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La acertada mezcla de RPG con aventura 3D tipo *Tomb Raider*.

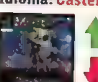
↓ Niveles muy repetitivos y apartado gráfico muy flojo en general.



7 **Valoración:** Resulta muy divertido y largo, pero más por su desarrollo que por su técnica.

MEDIEVIL 2

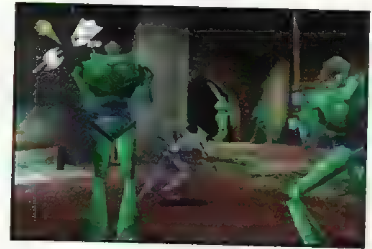
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.

↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.

9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

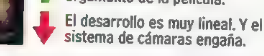


EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.



↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.



8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

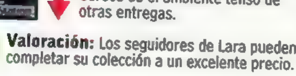
TOMB RAIDER III (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS, MC.



↑ Es el Tomb Raider más variado y también el más frenético.

↓ Carece de el ambiente tenso de otras entregas.



9 **Valoración:** Los seguidores de Lara pueden completar su colección a un excelente precio.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



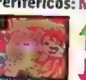
↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.

↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.

↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

PREDATOR 2

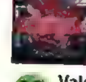
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

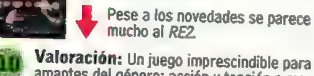
METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!



10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.

↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.



TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.

FEAR EFFECT

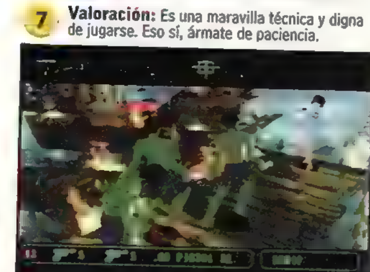
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un concepto de juego innovador, original y sorprendente.

↓ Tiene unos tiempos de carga que llegan a hacerse desesperantes.

7 **Valoración:** Es una maravilla técnica y digna de jugarse. Eso sí, ármate de paciencia.



SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

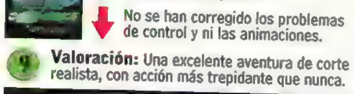
↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.



↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.



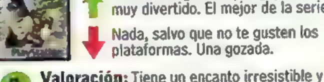
Juegos de Plataformas

Los imprescindibles

- APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- TARZÁN
- TOY STORY 2

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

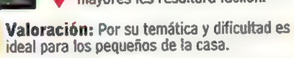



↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.

LOS PITUFOS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

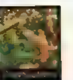



↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

TARZÁN

Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.



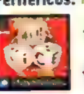
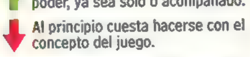
Puzzles

Los imprescindibles

- BUST A MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

DEVIL DICE

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores:: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

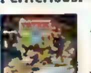
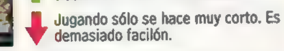



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".

TETRIS UN MAGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS

↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

40 WINKS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
↓ Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

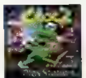


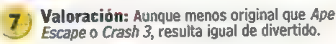
↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



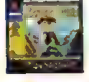
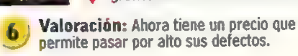


↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

LUCKY LUKE

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

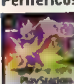
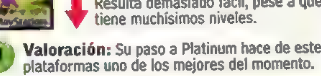



↑ Una simpática recreación pseudo 3D de las aventuras de Lucky Luke.
↓ El control no está bien ajustado y gráficamente resulta sosote.

6 **Valoración:** Ahora tiene un precio que permite pasar por alto sus defectos.

SPYRO (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

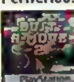
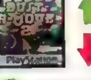



↑ La amplitud de sus mundos 3D y la precisión del control del dragón.
↓ Resulta demasiado fácil, pese a que tiene muchísimos niveles.

9 **Valoración:** Su paso a Platinum hace de este plataformas uno de los mejores del momento.

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC

↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

KURUSHI FINAL

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS

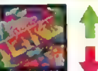


↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

THE NEXT TETRIS

Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC

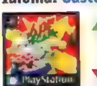


↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.

6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.



GEX: DEEP COVER GECKO

Compañía: Crystal Dinamics **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un plataformas 3D largo y lleno de sorpresas y distintos retos.
↓ Las cámaras a veces son un auténtico incordio.

7 **Valoración:** Su divertida mezcla de retos de habilidad e inteligencia lo hace muy atractivo.

SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



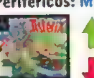
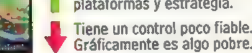
↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



ASTÉRIX

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

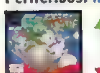



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

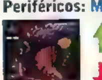


↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

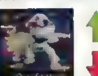


↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.

7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

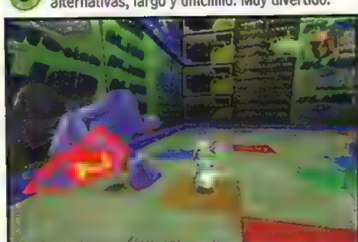
TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.



BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2



Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.



El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.



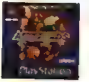
Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

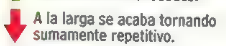
MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.



ASTEROIDS

Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

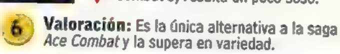
6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ El excelente control de Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.



6 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.

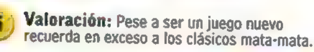
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su jugabilidad clásica y sus cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.





5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.



CIVILIZATION II

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.
↓ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.



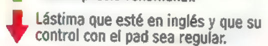
8 **Valoración:** Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC, R.



↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.





8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

Compañía: Bullfrog **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.
↓ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.



8 **Valoración:** Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.

ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



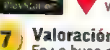
↑ Un juego de guerra largo y divertido que termina picando.
↓ Gráficamente es pobretón y su desarrollo no es original.

5 **Valoración:** Una larga guerra de tanques que se hace demasiado simple, aunque engancha.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



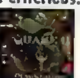


↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

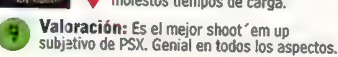
7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

QUAKE II

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.
↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.



9 **Valoración:** Es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.

CHESSMASTERS II

Compañía: Mindscape **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un juego de ajedrez con muchos niveles de juego.
↓ La visibilidad a veces no es buena. Está en inglés.

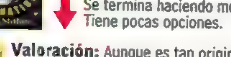
7 **Valoración:** Si te gusta el ajedrez esta es tu oportunidad de jugar contra los mejores.

GLOBAL DOMINATION

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



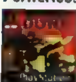
↑ Controlar todo el globo terráqueo para intentar atajar conflictos.
↓ Se termina haciendo monótono. Tiene pocas opciones.



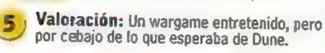
5 **Valoración:** Aunque es tan original como divertido, no engancha durante mucho tiempo.

DUNE

Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.



↑ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.
↓ El feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.



5 **Valoración:** Un wargame entretenido, pero por debajo de lo que esperaba de Dune.

THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.



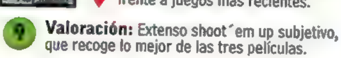
9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



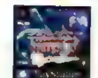
↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.



9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



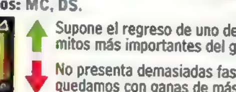
↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.



R-TYPE DELTA

Compañía: Irem **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.

7 **Valoración:** Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

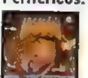


↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

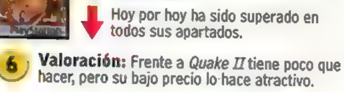
6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

DOOM (PLATINUM)

Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



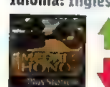
↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.



6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

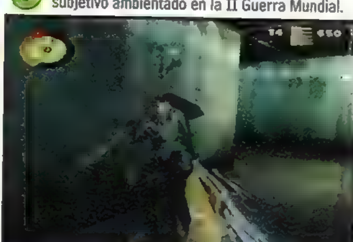
MEDAL OF HONOR

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



EAGLE MAX

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usar usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.



E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick aunque cumple con creces.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.



E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO

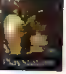
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas arcade.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

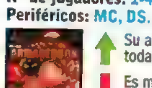


↑ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.
↓ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 **Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

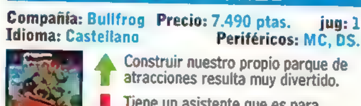


↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

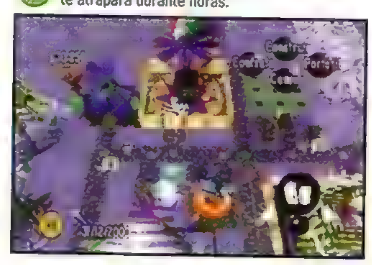
THEME PARK WORLD

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



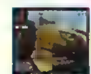
Juegos de Velocidad

Los imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (Platinum)
- DRIVER
- F-1 RACING CHAMP.
- GRAN TURISMO 2

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Una gran calidad gráfica y muchos grados de dificultad.
↓ Que sea la temporada del 99, y que resulte en exceso sobrio.

(9) **Valoración:** Más completo que F-1 2000, sin embargo, menos espectacular.



MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.

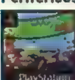


↑ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
↓ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

(7) **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

SOUTH PARK RALLY

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un simpático arcade de carreras con los personajes de la serie.
↓ No llega al nivel técnico de otros arcades parecidos.

(6) **Valoración:** Muy simpático y divertido, especial para seguidores de la serie de TV.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

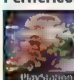


↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

(7) **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

(7) **Valoración:** Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

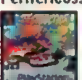


↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

(8) **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

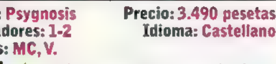
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



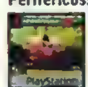
↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

(8) **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)



Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.



↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

(9) **Valoración:** Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

(10) **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

(7) **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.



SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

(7) **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing.*

TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.
↓ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

(7) **Valoración:** Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.

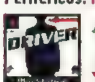


↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

(8) **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.

DRIVER

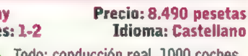
Compañía: GTI **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

(9) **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

GRAN TURISMO 2



Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



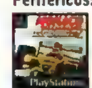
↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

(10) **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



MÓNACO GRAND PRIX 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.
↓ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

(7) **Valoración:** Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, NG.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

(9) **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.



V-RALLY 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.

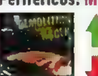


↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

(9) **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

DEMOLITION RACER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.

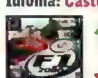


↑ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
↓ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

(5) **Valoración:** Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.

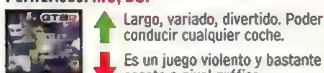


↑ La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

(9) **Valoración:** Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.



GTa 2



Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

(7) **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

(6) **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae.*

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.

(7) **Valoración:** Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

SUPERBIKE 2000

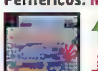
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Que tenga las licencias, pilotos y circuitos reales.
↓ Gráficamente es simplote y las carreras no son emocionantes.

(5) **Valoración:** No hay un simulador de motos realmente bueno. Éste al menos, tiene licencias.

WIPEOUT 2097 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.



↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.
↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.

(7) **Valoración:** Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.



ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avaladc por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compat ble con todos los juegos.

MB **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.

MB **Valoración:** Parecido al Top Drive 2, pero nos decantamos por el

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación. Sin duda, un gran volante.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

FORMULA RACE PRO
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.

MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

Arcades de Lucha
Los imprescindibles
- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

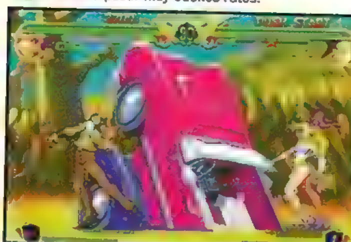
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



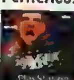
↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.



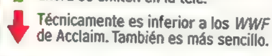
8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 3D, este título te hará pasar muy buenos ratos.



WWF MAYHEM
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.



7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

ATLANTIS
Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.



6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

EGYPT 1156 B.C.
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ El mismo motor de *Atlantis*, pero ambientado en *Egipto*.
↓ El acabado gráfico es peor que en *Atlantis*, y sigue siendo lento.



5 **Valoración:** Sólo recomendable para los que estén curtidos en estas lides y sean pacientes.

ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

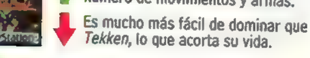
↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, esta Hardcore no te aportará nada nuevo.

SOUL BLADE (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

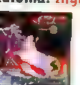


↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.



8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

TEKKEN 3 (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

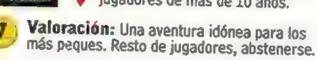
10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

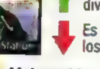


↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.



7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA
Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
↓ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

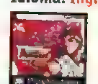
EHRGEIZ
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



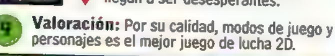
↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.



9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.



WWF SMACKDOWN!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

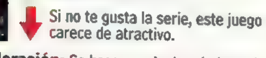
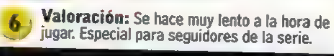


7 **Valoración:** De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

THE X-FILES
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.



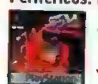
DARKSTALKERS 3
Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



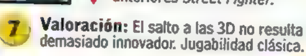
↑ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.
↓ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

8 **Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

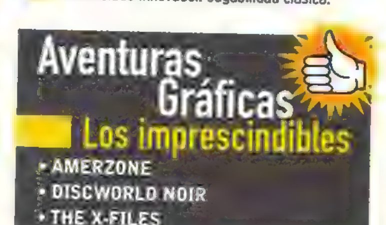
SF EX PLUS α (PLATINUM)
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.



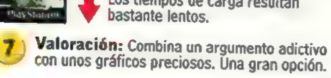
7 **Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.



AMERZONE
Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

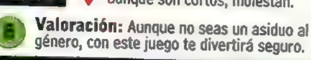


7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

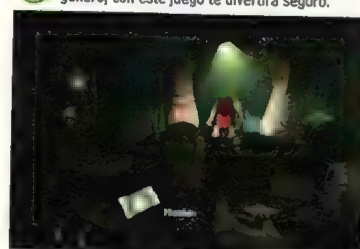
DISCWORLD NOIR
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
↓ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.



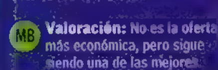
8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.



PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

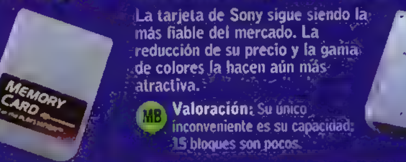


MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.



MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 2MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.500 ptas.

Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.

MB **Valoración:** Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha a roto moldes.

PERFORMANCE 2X

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.690 ptas.

30 bloques de capacidad sin compresión de datos. Da igual que compres ésta o dos Performance normales. Es de sencillo manejo y fiable.

MB **Valoración:** Pierde en relación calidad-precio con sus competidoras, pero es una buena tarjeta.

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.

E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

juegos Deportivos

Los imprescindibles

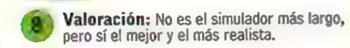
- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
↓ Por desgracia son muy pocos en número.



8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

CANAL + PREMIER MANAGER

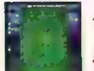
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.

↑ Poder dirigir a cualquier equipo de las cinco principales ligas europeas.
↓ Que no cuente con las ligas reales: al faltar la licencia pierden encanto.

6 **Valoración:** Aunque es divertido y sabe como enganchar no tiene la fuerza de *Manager de Liga.*

BARÇA MANAGER

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.

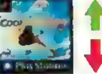


↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.

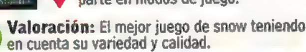
7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga.*

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



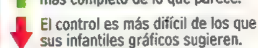
↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.



8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

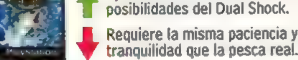


↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FISHERMAN'S BAIT

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
↓ Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.

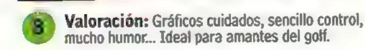
6 **Valoración:** Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

EVERYBODY'S GOLF 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...



8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.



10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.



ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
↓ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

6 **Valoración:** Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

ISS PRO EVOLUTION

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.




↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

9 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...

ISS PRO '98

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.

↑ Un divertidísimo y muy realista simulador a un precio...
↓ Que no tenga licencias reales y sólo ofrezca selecciones nacionales.

9 **Valoración:** En opciones y modos de juego está por debajo de *FIFA* y *Evolution*, pero el precio...

MADDEN NFL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

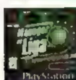


↑ El juego de fútbol americano más completo y espectacular.
↓ ¿Conoces las reglas? Si no sabes de qué va esto del fútbol americano...

7 **Valoración:** El mejor de su género, pero, claro, te tiene que gustar este lento deporte.

MANAGER DE LIGA

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones.
↓ Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.

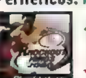


8 **Valoración:** La posibilidad de controlar todos los aspectos del club de tus sueños es irresistible.

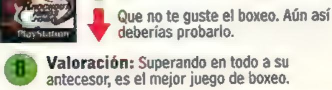



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.



8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 **Valoración:** Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.
↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

MTV SPORTS: SNOWBOARDING

Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ajustado sistema de control sabe hacerse adictivo.
↓ Le falta variedad de pruebas y escenarios.

7 **Valoración:** Dejando de lado algún desfase técnico, el sistema de juego sabe picar.

NBA LIVE 2000

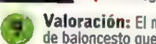
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.



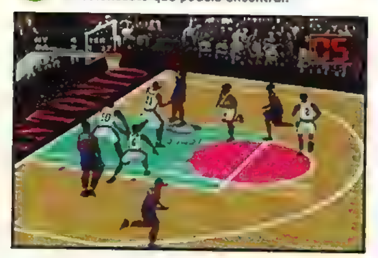


▲ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.

▼ Se parece mucho a la anterior entrega.



(9) **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

▼ No poder competir directamente contra otros skaters



(9) **Valoración:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.





FINAL FANTASY VII

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



▲ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

▼ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

(10) **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.

▼ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

(8) **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

NO FEAR DOWNHILL

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...

▼ Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

(6) **Valoración:** Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.

SLED STORM

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Es el primer juego que nos permite conducir motos de nieve.

▼ El rebuscado sistema para realizar las acrobacias.

(6) **Valoración:** Resultar muy divertido participar en un alocado torneo de snowcross.

TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.

▼ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

(6) **Valoración:** Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



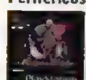
▲ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada.

▼ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.

(6) **Valoración:** Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

BLAZE & BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.

▼ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

(6) **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

FINAL FANTASY VIII

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



▲ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.

▼ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

(10) **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



PRO 18: WORLD TOUR GOLF

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

▲ Su asequible control y las buenas animaciones de los jugadores.

▼ Resulta un poco lento y gráficamente es monótono.

(6) **Valoración:** Uno de los mejores simuladores de golf. Si este deporte te gusta, adelante.

STREET SKATER 2

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

▲ Poder crear nuestras propias pistas. Sus amplios escenarios.

▼ Tiene menos variedad que *Tony Hawk* y un enrevesado control.

(5) **Valoración:** Si quieres un juego de skate hazte primero con *Tony Hawk*.

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: Midway **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.

▼ Los gráficos no están muy logrados, y tiene un ritmo de juego muy lento.

(5) **Valoración:** Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





▲ Buenos gráficos, buenas animaciones y jugadores reales.

▼ Es un poco lento y no aporta nada a versiones de años anteriores.

(5) **Valoración:** Se ha quedado en una revisión del *PGA'99*, con poco nuevo que aportar.

GAME MULTI CASE

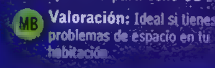
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's sin caja.

(MB) **Valoración:** Muy aparatosa pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.



Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CD's.

(MB) **Valoración:** Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.

(E) **Valoración:** Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER

Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.

(MB) **Valoración:** Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, cualquier fan de estos géneros debería contar con uno.

(MB) **Valoración:** Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

MULTI TAP

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

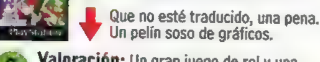
Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

(MB) **Valoración:** Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.



GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Ingles



▲ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.

▼ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

(8) **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.



GUARDIAN'S CRUSADE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Ingles
Periféricos: MC, DS



▲ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.

▼ Una vez más, el idioma es su principal inconveniente.

(6) **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

WILD ARMS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



▲ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.

▼ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

(8) **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

CABLE LINK

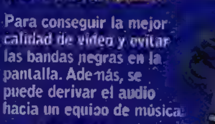
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

(B) **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.



Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.

(E) **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.



SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

(MB) **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

(B) **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

ELECTRONIC ARTS • Velocidad

Need for Speed: Porsche Unle

Lo mayores mitos de la velocidad

Junto a Namco, Electronic Arts es la compañía que cuenta con la saga de arcades de carreras más dilatada y exitosa de PlayStation. Obviamente nos estamos refiriendo a *Need for Speed* que, con cuatro entregas a sus espaldas, se ha convertido en un obligado punto de referencia dentro del panorama automovilístico consolero.

De hecho, mucho antes de que Sony lanzara al estrellato el subgénero de las "carreras de turismos" con *Gran Turismo*, la serie *Need for Speed* ya llevaba mucho tiempo permitiéndonos correr con los coches más espectaculares del mercado. Eso sí, ante la aparición de *Gran Turismo 2*, la saga necesitaba ponerse las pilas o corría el riesgo de quedarse obsoleta, algo que Electronic Arts se va a encargar de solucionar con esta quinta entrega de la saga. Por tanto, *Need For Speed: Porsche Unleashed*, va a ser un título concebido con el doble propósito de revitalizar la serie y plantar cara al juego de Sony. ¿Podrá conseguirlo? Bien podría ser, pero lo mejor será que vayamos por partes.

A diferencia de sus antecesores, esta entrega sólo tendrá coches de una marca, pero nada más y nada menos que de Porsche. Eso sí, como incluirá todos los modelos diseñados por la factoría desde los años 50 hasta la actualidad, nuestro parque automovilístico no sólo no descenderá, sino que incluso aumentará a cerca de 40 vehículos. Lo que no aumentará será el número de modos de juego (seguirán siendo 8), pero sí su diversidad y calidad. Así, incluirá pruebas tan diversas como el campeonato, la persecución policiaca o la captura de la bandera, capaces de tenernos durante horas delante de la consola... sobre todo si tenemos en cuenta que *Porsche Unleashed* soportará hasta cuatro jugadores simultáneos.

Pero si bien es cierto que el modo multijugador será de lo mejorcito del juego, el individual no le irá a la zaga. Así tendremos un modo campeonato que en la más pura línea *GT2* nos permitirá comprar varios coches (nuevos o de segunda mano) con los que correr por los distintos circuitos del juego. Eso sí, con moderación, ya que al igual que en la vida real nuestros coches sufrirán desperfectos según los impactos que suframos. Así, si vamos como locos y tomamos las curvas a ciento y pico kilómetros por hora, no tardaremos en conducir un destartalado vehículo incapaz de llevar a Miss Daisy a pasear, ya no digamos ganar una carrera.

Su excelente sistema de control será otro punto digno de mención, ya que permitirá que los vehículos respondan con precisión a la más mínima indicación que le demos con el pad y logrará transmitir una sensación de inercia y pesadez poco frecuente.

Todo ello vendrá acompañado de unos espectaculares apartados gráfico y sonoro (con sonidos y motores tomados de la vida real), que harán de *Porsche Unleashed* el mejor título de la saga y que asegurarán que nos quedemos alucinados durante horas ante la consola. Respecto a si podrá superar a *GT2*, la cosa no está clara, pero os aseguramos que el mes que viene, con versión final entre manos, os podremos sacar de dudas y explicaros todo lo que da de sí este excelente juego.

Primera Impresión: E













Los desperfectos que suframos en carrera afectarán al rendimiento de nuestros vehículos.



La gran innovación con respecto a sus antecesores será la inclusión de un modo multijugador que admitirá cuatro jugadores a la vez.

ashed

¡Cuánto juego!

Need for Speed Porsche Unleashed incluirá 8 modos de juego distintos, lo que promete hacerlo bastante variado. Entre ellos encontraremos clásicos de la saga, como la competición policial o la carrera rápida, y otros completamente nuevos como el modo multijugador a cuatro o la carrera de la evolución. En ésta última tendremos que ganar dinero para comprar coches determinados con los que acceder a ciertos campeonatos especiales.







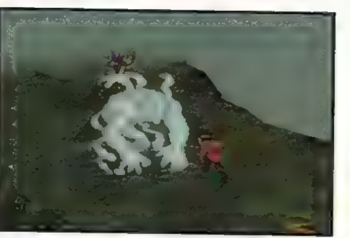


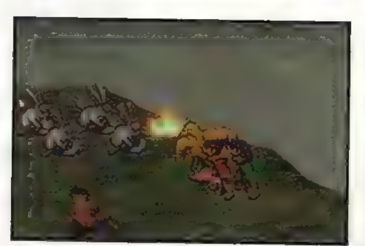
KONAMI • Juego de Rol

Suikoden II

Continúa la saga de las 108 estrellas







Ciertos miembros de nuestro grupo podrán combinar sus ataques, y hacer así más daño.

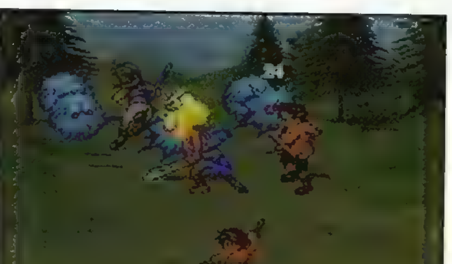
Hace ya un par de años, Konami nos sorprendió con un atractivo RPG en el que controlábamos al hijo de un general que, para salvar su país de una perversa hechicera, tenía que ponerse al frente de una rebelión y enfrentarse a su propio padre. Junto a su gran profundidad argumental, *Suikoden* incluía originales fases "estratégicas" en las que enfrentábamos a nuestro ejercito contra los de la consola, y nos permitía llegar a controlar a 108 personajes distintos después de haberlos "reclutado" recorriendo de cabo a rabo los enormes mapeados del juego y realizando todo tipo de misiones.

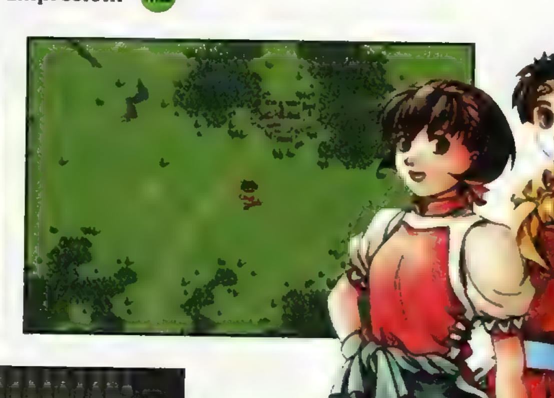
Pues bien, todos aquellos que se perdieron este magnífico título muy pronto tendrán una nueva oportunidad para disfrutar de sus excelencias en una segunda parte que será una clara continuadora de su antecesor. Así, *Suikoden II* mantendrá, con muy pocas diferencias, el sistema de combate por turnos y la estética del primer juego, hasta el punto de que estará ambientado en el mismo mundo. De hecho, al comienzo de la partida se nos dejará cargar datos del primer *Suikoden*, lo que nos permitirá volver a disfrutar de personajes de la primera parte como Victor y Flik.

Aunque *Suikoden II* presentará un acabado más pulcro que el de su antecesor, gráficamente tendrá una estética visual muy parecida. De hecho, los cambios más reseñables se ceñirán al protagonista, que será distinto, y a que esta vez sí que podremos disfrutarlo en castellano, un detalle muy importante teniendo en cuenta la cantidad de diálogos a los que nos va a enfrentar.

Por todo ello, *Suikoden II* promete convertirse en un título muy recomendable para los seguidores de los juegos de rol, y una compra ineludible para los que jugaron y disfrutaron de la primera parte.

Primera Impresión: MB







El juego presentará una historia de amor, amistades traicionadas y venganzas dignas de un culebrón venezolano. Afortunadamente estará subtitulado al castellano, por lo que podremos seguirla sin ningún problema.

UBI SOFT • Deportivo

All Star Tennis 2000

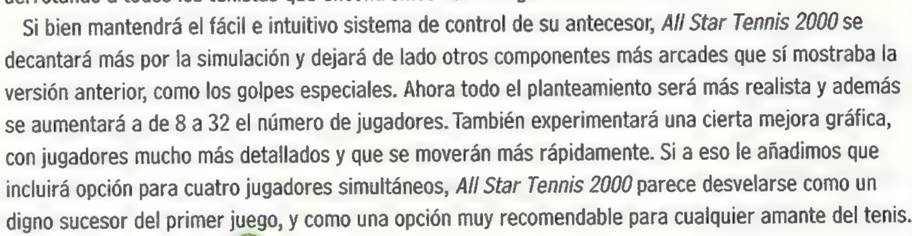
Con más jugadores que nunca

Aunque el tenis no se prodigue mucho por PlayStation, nadie puede negar que es un deporte por el que Ubi Soft ha apostado fuerte. De hecho, algunos de los mejores simuladores de la consola son de de Ubi, como el simpático *Tennis Arena* o la saga *All Star*, de la que ahora nos presenta esta nueva entrega.

En *All Star Tennis 2000* volveremos a ponernos a los mandos de varios de los mejores tenistas del mundo (gente como Conchita, Kuerten o Novotna), teniendo que demostrar nuestro dominio de la raqueta participando en todos los torneos puntuables del campeonato internacional (nada menos que 10) y derrotando a todos los tenistas que encontremos hasta llegar a ser el número 1.

Si bien mantendrá el fácil e intuitivo sistema de control de su antecesor, *All Star Tennis 2000* se decantará más por la simulación y dejará de lado otros componentes más arcades que sí mostraba la versión anterior, como los golpes especiales. Ahora todo el planteamiento será más realista y además se aumentará a de 8 a 32 el número de jugadores. También experimentará una cierta mejora gráfica, con jugadores mucho más detallados y que se moverán más rápidamente. Si a eso le añadimos que incluirá opción para cuatro jugadores simultáneos, *All Star Tennis 2000* parece desvelarse como un digno sucesor del primer juego, y como una opción muy recomendable para cualquier amante del tenis.

Primera Impresión: MB



La IA de los jugadores controlados por la consola será excelente y nos sorprenderán ejecutando difíciles e inteligentes maniobras.









TAKE 2 • Arcade

Grudge Warrior

A lo Mad Max y a lo loco







El modo versus nos permitirá enfrentarnos a un amigo en vez de a una banda controlada por la consola. También cambiará el objetivo, ya que lo único que tendremos que hacer será volar por los aires su vehículo.

A caballo entre una película futurista y un episodio de los "Autos Locos", *Grudge Warrior* será un destructor arcade que nos dará el control de una banda callejera que recorrerá toda suerte de escenarios para hacerse con unos generadores de energía usando potentes vehículos armados. En cada nivel tendremos que enfrentarnos a un montón de trampas, armas automáticas y terrenos infranqueables, amén de una banda rival que tratará de hacerse con los generadores antes que nosotros. Así, para progresar deberemos ser rápidos y certeros con el gatillo, y esquivar constantemente las balas y misiles que nos lanzarán nuestros adversarios.

Por desgracia, este planteamiento tan divertido y emocionante corre el riesgo de verse frustrado por un desarrollo técnico mediocre y un regular control que, a poco descuididen sus diseñadores sepultará cualquier atractivo del juego. Esperemos que no ocurra.

Primera Impresión: 

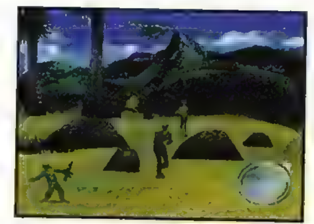
3DO • Arcade

Army Men: Operation Meltdown

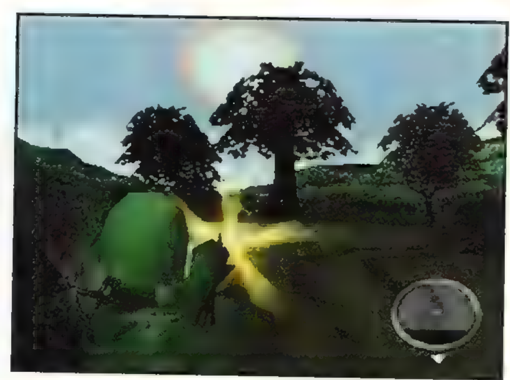
La guerra de nunca acabar

Al igual que sus antecesores, *Army Men: Operation Meltdown* será un arcade en el que asumiremos el papel de un soldado enfrentado a una serie de misiones, a cual más complicada, y eliminando a cuanto miliciano rival se nos eche encima. Como diferencias más significativas, *Operation Meltdown* incluirá un sistema de control más sencillo, un armamento más restringido y una leve mejora gráfica. Gracias a ello la niebla presente en otros *Army Men* desaparecerá (no así el popping) y los soldados presentarán un mayor nivel de detalle. Por lo demás, el sistema de juego se mantendrá prácticamente idéntico, lo que a priori promete hacer poco interesante este juego para quienes ya tengan los títulos anteriores.

Primera Impresión: R



Es el juego con mejores escenarios de la saga, aunque resulta muy oscuro.



NAMCO • Beat'em up/RPG

Dragon Valor

Una interesante mezcla



Cada vez con más frecuencia asistimos al nacimiento de juegos que presentan elementos significativos de dos o más géneros distintos. Buen ejemplo de ellos son títulos como *Alundra 2* o *Tombi 2*, con su mezcla de plataformas y RPG. Pues bien, Namco se prepara para unirse a esta tendencia con *Dragon Valor*, una continuación de su entrañable Beat´em up de 1984 que a buen seguro recuerdan nuestros lectores más maduritos.

Como bien sabréis los nostálgicos, en este juego encarnábamos a un héroe solitario que recorría montones de mapeados bidimensionales para enfrentarse a unos malvados dragones. *Dragon Valor* tendrá este mismo planteamiento, pero se le han añadido muchos toques roleros. Así, nuestro personaje podrá dialogar con varios personajes que le irán desvelando distintos aspectos de la trama o nuevas localizaciones a las que ir. También podrá aprender varios tipos de magia (como bolas de fuego o hechizos de curación), y acudir a varias tiendas para hacerse con objetos con los que mejorar sus estadísticas o recuperar vida. Sin embargo, su aspecto más original será sin duda el desarrollo sentimental de la historia. Así, *Dragon Valor* estará dividido en capítulos y en cada uno de los cuales controlaremos a un único héroe. Dependiendo de las aventuras que complete (y de cómo las complete) conocerá a una chica de la que se enamorará y de cuya unión nacerá el aventurero del próximo capítulo. ¿Os parece bastante original?

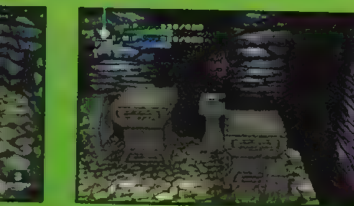
El mes que viene, ya con la versión final entre manos, podremos deciros lo que da de sí este título tan innovador.

Primera Impresión: B





Como en los juegos de rol, podremos escoger las localizaciones que vamos a visitar. En algunas habrá tiendas en las que se podrán comprar ítems.







Pese a sus toques aventurero, el juego sigue siendo básicamente un beat'm up de scroll.

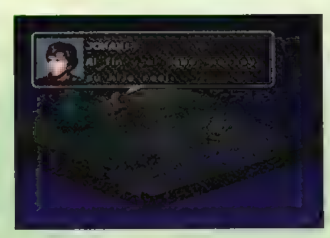
KONAMI • Juego de Rol

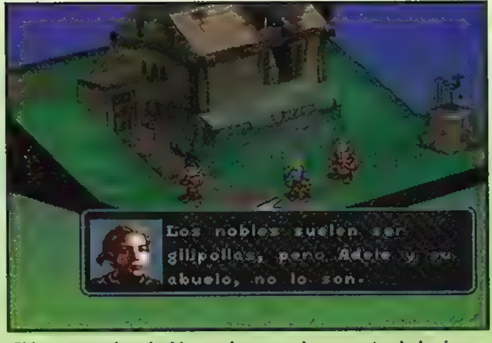
Vandal Hearts II

¡Esto sí es estrategia con rol!









El juego estará traducido, por lo que podremos entenderlo sin problemas. Eso sí, algunos se sorprenderán de ciertos diálogos.

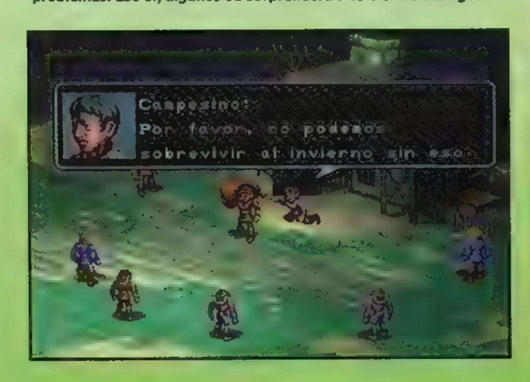
A lo largo de su historia Konami nos ha obsequiado con títulos de gran calidad y variedad como *Castlevania*, *Metal Gear* o *NBA In The Zone*. No obstante, también cuenta con algunos juegos igual de buenos, pero de géneros menos extendidos y que no suelen ser tan recordados. Concretamente nos referimos a *Vandal Hearts*, un RPG de tablero por turnos en el que asumíamos el control de una banda de aventureros que, para salvar su mundo de la destrucción, debían enfrentarse en varias batallas a hordas de monstruos y enemigos. Al hacerlo iban recogiendo ítems y ganando experiencia, lo que les permitía subir de nivel, mejorar sus estadísticas, e incluso acceder a unas "profesiones especiales" (como Obispo o Cruzado) que les daban armas y habilidades especiales. Pues bien, muy pronto podremos revivir la magia de este título mítico, ya que Konami está a punto de lanzar una segunda parte que promete superar a su ilustre antecesor.

Ambientado en un mundo distinto al del primer juego, en *Vandal Hearts II* nos convertiremos en un campesino cuya pacifica existencia será interrumpida por una cruenta guerra civil. Nuestra misión será ayudarle a él y a sus amigos a conseguir la paz, para lo que tendremos que guiarle y ayudarle a vencer una serie de largas y duras batallas.

A grandes rasgos, *Vandal Hearts II* mantendrá la mecánica y el planteamiento de su antecesor. Aún así, lo cierto es que incorporará muchas novedades que lo diferenciarán claramente. Así, desaparecerán las anteriormente mencionadas profesiones especiales y el sistema de magia cambiará por completo (los hechizos serán técnicas especiales que aprenderemos manejando armas). No obstante, el cambio más innovador de *Vandal Hearts II* será que, pese a que seguiremos teniendo que repartir a nuestras tropas sobre el mapa como si fuera un tablero, ahora los turnos pasarán de ser alternativos a ser simultáneos, lo que le dará un tono mucho más desafiante.

Lo que sí mantendrá *Vandal Hearts II* serán las escenas animadas como sistema para unir entre sí los combates y como modo para desvelar la historia del juego. Eso sí, esta vez los diálogos estarán traducidos al castellano, por lo que podremos seguir su absorbente historia sin problemas.

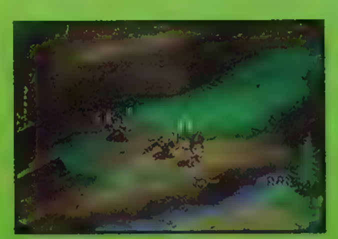
Si a todo esto le añadimos que será mucho más largo, entretenido y bonito que su antecesor (los personajes serán más detallados y tendrán una



apariencia mucho más "occidental"), no parece aventurado adelantar que *Vandal Hearts II* promete convertirse en un título imprescindible para cualquier amante de los RPG en particular y de los buenos juegos en general.

Primera Impresión: E







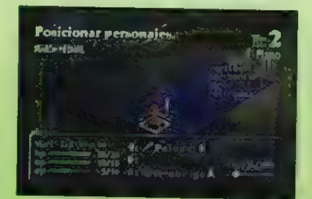




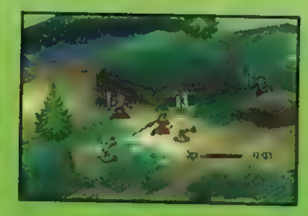


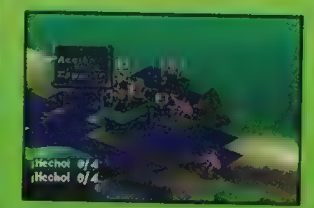
Unos combates muy originales.

La principal innovación de *Vandal Hearts II* será su sistema de combate, que pasará de un sistema de turnos puro a uno de turnos simultáneos. Así, ahora moveremos los personajes a la vez que la consola, como podéis adivinar en las pantallas inferiores. Obviamente, este nuevo sistema abre toda una amplia oferta de posibilidades tácticas ya que, si atacamos a un personaje que se mueva a la vez que nosotros, fallaremos sin remedio. Por ello, debemos procurar atacar a los adversarios que ya se hayan movido.











Cada personaje y cada tipo de armas tendrán sus propios esquemas de movimiento y alcance que tendremos que tener en cuenta.

EA SPORTS • Deportivo

UEFA Euro 2000

Pasión por el fútbol

Una vez más, Electronic Arts se desmarca de sus competidores y vuelve a llevarse el gato al agua en esto de las licencias. Su última adquisición en ese sentido no puede ser más atractiva, y es que la compañía canadiense ha conseguido la exclusiva de la Eurocopa del 2000, la competición de selecciones nacionales más importante que se celebra este año. Así, gracias a este *Euro 2000* podremos convertirnos en protagonistas de la competición y llevar a nuestra selección a lo más alto del podio desde el salón de casa.

Afortunadamente, EA sabe muy bien que es lo que se trae entre manos con esto del fútbol, por lo que *Euro 2000* puede convertirse en uno de los títulos emblématicos de este deporte. Para empezar, el juego contará con todas las selecciones que participan en la Eurocopa y con los jugadores reales que las forman, lo que garantiza total realismo. Además, tendrá el motor de *FIFA 2000*, lo que significa que disfrutaremos de unos jugadores muy detallados, un entorno sólido y un acertado ritmo de juego, que se verá favorecido por un sistema de control sumamente preciso.



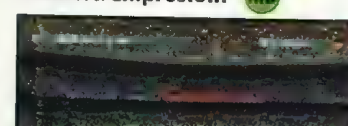
Pero no todo será juego de campo. *Euro 2000* también nos permitirá asumir el papel de entrenadores y establecer estrategias y tácticas propias, bien generales, bien contra equipos determinados. Tampoco quedaremos defraudados con los modos de juego ya que incluirá 6 distintos, desde el básico entrenamiento, que nos permitirá hacernos con el control de los jugadores, al apasionante Euro2000, en el que jugaremos desde ondas clasificatorias a partidos clásicos, donde podremos repetir encuentros históricos como el irrepetible Malta-España.

Si a todo eso le añadimos que la versión final estará traducida al castellano, y que contará con los comentarios (hasta en los entrenamientos) de Manolo Lama y de Paco González, queda claro que EA tiene entre manos otro título con muchas posibilidades de convertirse en un imprescindible para los futboleros.

Primera Impresión: MB



La gran pega de este simulador puede ser su excesivo parecido con *FIFA 2000*.









Antes, después o durante el partido podremos realizar cambios en las estrategias y formaciones de nuestros equipos, por supuesto, reales.



El juego tendrá una interfaz sencillísima, que nos permitirá controlar la pelota muy fácilmente.

DINAMIC • Deportivo

Speedball 2100

¿Quién dijo que no pesaban los años?


Como principal innovación, *Speedball 2100* nos permitirá meter mano en la gestión del equipo comprando y entrenando jugadores.

Quien más quien menos, todos hemos oído hablar de *Speedball*, el emblemático título creado por los Bitmap Brothers allá por comienzos de los 90. A medio camino entre el rugby y el balonmano, el *Speedball* es un deporte futurista en el que nuestro objetivo es introducir una pelota de acero en unas diminutas porterías. No obstante, la violencia tiene una parte importante en el desarrollo del juego ya que se puede (y se debe) robar la pelota a los rivales mediante todo tipo de mamporros y bofetadas.

Speedball 2100 será una actualización de este clásico y nos encontraremos con que los encuentros seguirán realizándose en estadios cerrados con aspecto de jaulas, con que mantendrá la perspectiva isométrica y con que seguirá apostando por un sencillísimo sistema de control en el que todas las acciones se podrán realizar con dos botones.



En el apartado de novedades destacará el paso de los jugadores a las 3D y la inclusión de un modo manager que nos permitirá comprar y entrenar jugadores. Pese a ello, *Speedball 2100* sigue dando una imagen "antigua" que no parece explotar el potencial técnico de PlayStation. No obstante, habrá que esperar a tener entre manos una versión final para averiguar cuánto puede dar de sí este futurista deporte.

Primera Impresión: R

INFOGRAMES • Deportivo

Ronaldo V-Football

Con el sabor de la samba brasileña

Nadie en su sano juicio puede dudar de que Ronaldo ha sido, y sigue siendo, una de las figuras más importantes dentro de la historia del fútbol. Fruto del acuerdo firmado en 1998 entre el jugador e Infogrames ha nacido este *Ronaldo V-Football*, título que está llamado a captar toda la magia y el encanto del fútbol brasileño.

Ronaldo V-Football presentará cinco grandes modos de juego, entre los que será posible encontrar, bajo enfoques arcade y simulador, todo tipo de copas y ligas entre selecciones nacionales. Gráficamente recordará bastante a *FIFA*, si bien es cierto que a la hora de planificar las jugadas se asemejará más a *ISS*. Sin embargo, en un aspecto en el que no se parecerá a nadie será en el control, ya que Infogrames ha buscado en todo momento un equilibrio entre sencillez y espectacularidad, es decir, no hará falta apretar dos o tres botones para que nuestro jugador haga una espectacular chilena. Del mismo modo, los estadios presentarán detalles rara vez vistos en otros simuladores de fútbol, como puedan ser las bengalas.

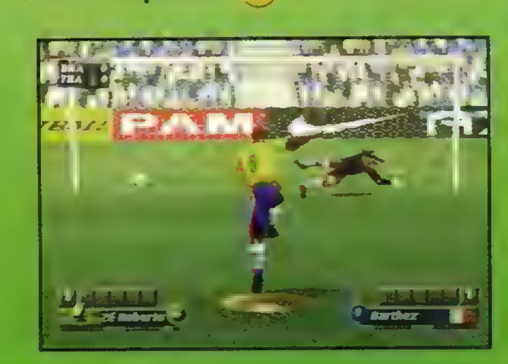
Como nota curiosa no está de más destacar su banda sonora, que reunirá algunos temas brasileños realmente pegadizos, así como la posibilidad de disfrutar del gracejo de un comentarista brasileño.

En fin, tendremos que esperar a tener la versión final de este *Ronaldo V-Football* para ver si está a la altura de los mejores simuladores.

Primera Impresión: B


Las celebraciones de los goles, y otras secuencias grabadas nos meterán de lleno en el espíritu de *Ronaldo V-Football*.







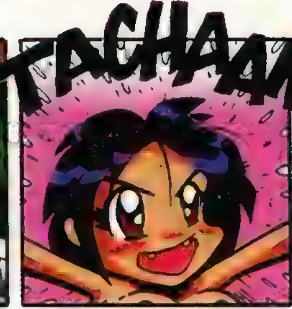
Ronaldo V-F presentará numerosos modos de juego, algunos de los cuales serán completamente arcades, y por lo tanto, con un tono menos riguroso.



Resuelve estos pasatiempos y podrás ganar uno de los 15 juegos Fear Effect que Proein y PlayManía sortearemos entre todos los que nos enviéis las soluciones correctas. Suerte.

HUMOR







SOPA ASIÁTICA

COMO YA SABÉIS, CON *FEAR EFFECT* VIVIREMOS EMOCIONANTES AVENTURAS EN LOS MÁS IMPRESIONANTES PARAJES ASIÁTICOS. PUES AHORA, Y COMO DE UNA SOPA DE LETRAS SE TRATASE, BUSCA Y SEÑALA LAS 12 CIUDADES ASIÁTICAS. RECUERDA: SÓLO LAS ASIÁTICAS...



T	O	K	Y	O	T	R	I	P	O	L	I
T	O	R	O	N	T	O	H	A	N	O	I
K	A	B	U	L	C	H	I	C	A	G	O
S	I	D	N	E	Y	M	A	N	I	L	A
O	S	A	K	A	S	E	V	I	L	L	A
S	H	A	N	G	H	A	I	R	O	M	A
Y	U	C	A	T	A	N	N	E	P	A	L
K	Y	O	T	O	E	S	T	O	N	I	A
B	A	H	A	M	A	S	Z	A	I	R	E
H	O	N	G	K	O	N	G	S	E	U	L
N	A	G	A	S	A	K	I	L	E	N	S
I	R	A	N	M	O	N	G	O	L	I	A

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Fear Effect* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de mayo de 2000 y el 25 de junio de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

MENSAJE EN CLAVE

INGENIO, ASTUCIA Y MUCHA SANGRE FRÍA, CUALIDADES QUE DEMUESTRAN DE SOBRA EN ESTA AVENTURA HANNA Y SUS AMIGOS... DEMUESTRA TÚ LO MISMO Y RESUELVE ESTA FRASE EN CLAVE ANTES DE QUE CAIGA EN MANOS ENEMIGAS.

Para ello, sustituye cada letra por la que le sigue en el abecedario (ej. A=B, R=S, etc.) Haz lo mismo en el caso de los números.

FRASE CLAVE:

OQDOZQZSD, OKZXRSZSHÑM 1 DRSZ ZK BZDQ

SOLUCIÓN:

____

ENTRE AVENTURAS ANDA EL JUEGO

SI ERES UN AMANTE DE LAS AVENTURAS DE ACCIÓN NO TENDRÁS PROBLEMA A LA HORA DE ORDENAR LOS 14 NOMBRES DE LOS MEJORES JUEGOS DE AVENTURAS PARA PLAYSTATION.

ONID SSRICI

EDIMILEV

JUAKI

OSISMNI: PISMIOLBES

LATEM REAG

LOUS VAERRE

ERNDTISE LVEI

PYHONS TEFRLI

TSELIN LIHL

HAMWASODN

DHRA EEDG

ENHUCT

MOTB IERDRA

LE ONTQIU OTLEENEM

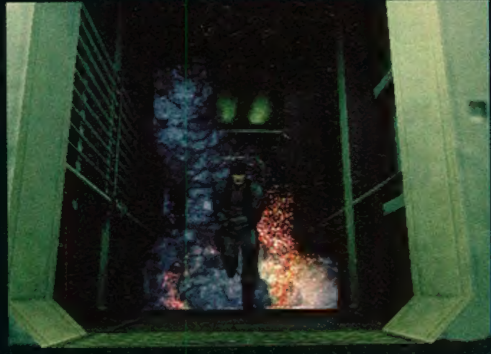














Metal Gear: Sons of Liberty

Este es el nombre definitivo con el que Hideo Kojima ha bautizado su nueva obra maestra. El juego, que ya ha sido presentado en el E3, no se pondrá a la venta en Japón hasta finales del año 2001, algo que pone de manifiesto el especial cuidado con el que Kojima trata sus producciones. Después de ver estas impresionantes imágenes, no queremos ni pensar cómo puede quedar el juego cuando esté completamente programado. Ver para creer... y alucinar.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción



Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

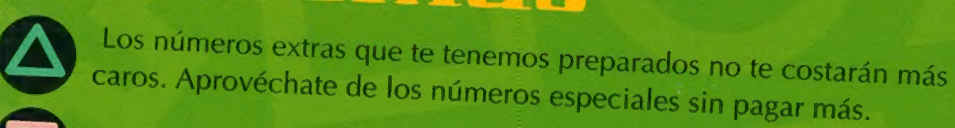


de Sony

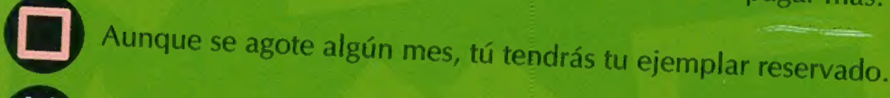


Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además



Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.



Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.



La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


Medievil 2.
El terror más divertido.
Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta.
Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Traducido al castellano
MediEvil 2
PlayStation
4.490 Ptas.
P.V.P. ESTIMADO
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es